网页设计系列

闪客帝国——Flash MX经典作品解析

王小军 编著

- 清华美院Flash顶尖高手倾情打造
- 精选33个经典的优秀Flash作品，以Step by Step的方式剖析详细制作步骤
- 深入介绍Flash MX中、高级操作技法，是技术与艺术的完美结合
- 引领读者进入神奇的“闪客帝国”，是目前国内较为权威的Flash MX高级实例类教程

光盘内含本书范例全部素材以及最终动画效果

中国电力出版社
www.infopower.com.cn

闪客帝国——Flash MX 经典作品解析

Flash动画已经迅速进入现代传媒的各个领域，“闪客”们通过各种媒体展示自己的制作技巧与个性，这些有个性有追求的年轻人构成了广泛存在的“闪客帝国”。

本书由清华美院Flash顶尖高手倾情打造。全书精选33个经典的优秀Flash作品，以Step by Step的方式剖析详细制作步骤，并深入介绍Flash MX中、高级操作技法，一册在手，Flash网络动画、MTV、互动游戏、音乐贺卡制作即可完全攻略。

本书引领读者进入神奇的“闪客帝国”，是目前国内较为权威的Flash MX高级实例类教程，适合网站动画设计与制作人员以及Flash动画爱好者，也可作为相关高级培训班的教材。

ISBN 7-900109-58-7

9 787900 109583 >

策　划／裴红义
责任编辑／于先军
封面设计／王红柳

ISBN 7-900109-58-7
定价：49.00元（1CD）

闪客帝国——Flash MX经典作品解析

王小军 编著

中国电力出版社

版权声明

本书由中国电力出版社独家出版。未经出版者书面许可，任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称，均为所属公司或者个人所有，本书引用仅为宣传之用，绝无侵权之意，特此声明。

总 策 划：宗　健
　　　　　刘广峰
责任编辑：于先军
责任校对：崔燕菊
责任印制：邹树群

从 书 名：网页设计系列
书　　名：闪客帝国——Flash MX经典作品解析
编　　著：王小军
出版发行：中国电力出版社
　　　　　地址：北京市三里河路6号　邮政编码：100044
　　　　　电话：（010）88515918　传真：（010）88518169
印　　刷：北京鑫丰华彩印有限公司
开　　本：787 × 1092　1/16　　印　张：19.5　　2彩页
光 盘 号：ISBN 7-900109-58-7
版　　次：2003年7月北京第1版
印　　次：2003年7月第1次印刷
印　　数：1~5000
定　　价：49.00元

[序]

时至今日，Flash 动画已经遍及网络中的每一个角落，相信没有人再对 Flash 存在的价值和它强大的表现力有所质疑了，它的出现，甚至改写了很多年轻人的生活方式，一度成为时尚的代名词。

看过流氓兔、大话三国系列动画吗？听过“东北人都是活雷锋”吗？感受过 Eye4u 网站精彩的交互视效吗？我们在欣赏了这些国内外精湛的 Flash 作品后，除了由衷的赞叹之外，更纷纷起了见贤思齐的心情，几乎每人都渴望能够亲手创作一个精彩的 Flash 动画。虽然目前市面上相关的书籍层出不穷，但我身边许多搞设计的朋友以及论坛里的网友却还是经常向我诉苦，说看过很多的 Flash 教程，可还是不知道如何去制作一个精美的贺卡、MTV 或是网络动画。的确，市场上 Flash 的精品书不少但却鲜有能够完整介绍出整个动画创作流程的书，为了弥补这一空缺，我与出版社的策划者进行了多次的分析、讨论，并根据 Flash 的功能、应用等特点选出了这 33 多个精彩的例子。为了使读者能真正掌握本书的精髓，我在写作过程中经常进行换位思考，把自己当作一个初学者，从头到尾认真检查每一个步骤，生怕落下任何一个知识点，其中的艰辛也只有自己能够理解。但愿本书能起到抛砖引玉的作用，为你在通往闪客的道路上贡献一份力量。

本书分为 4 大部分共 33 章，主要包括网络动画篇、网络广告篇、有声有色的 Flash 篇以及网络互动媒体篇，其中每一个例子都具有一定的代表性和典型性。本书适用于从事 Flash 动画制作、网络广告设计、多媒体制作以及在校的广大设计专业的学生，而对于广大的 Flash 爱好者也是一本很好的教程。

授之以鱼不如授之以渔，所以在本书中也十分侧重基础概念的讲解，由浅入深地将各种技巧抽丝剥茧，力求阐明最基本的概念与应用范围，还不断举一反三，让读者将来能对 Flash 应用自如。

最后，真心感谢我的父母，是他们的鼓励，才让我坚持做完这本书。同时，特别感谢资深策划裴红义先生，他在本书创作过程中给予我悉心指导。并感谢刘冰、刘晨、李帆、古悦、胡韬、张蓬、王宇晨等朋友，他们在本书的创作过程中给予我许多版式方面的建议，在这些朋友的无私帮助下，本书才得以顺利完成。

最后再送给所有热爱生活的人一句话：Flash 正如一只画笔，请用它来记忆你生活中的丝丝记忆吧！

作者

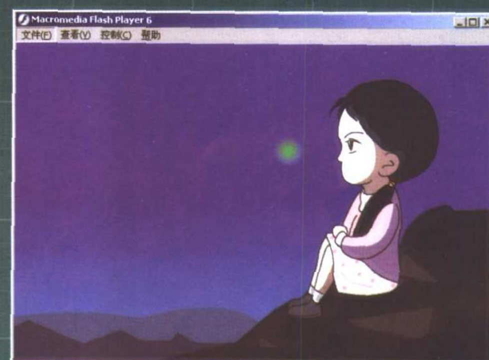
2003.3

本书范例部分效果赏析

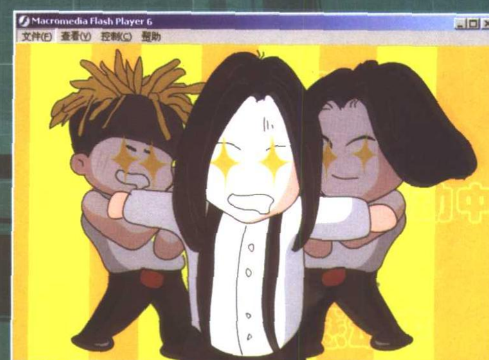

Macromedia Flash Player 6
文件(F) 查看(V) 控制(C) 帮助
forgive me!
无限的空间去陪伴哪个永远
对你痴情的我... ...
请原谅我对感情的自私。
http://bestyy.51.net


Macromedia Flash Player 6
文件(F) 查看(V) 控制(C) 帮助
+100kg

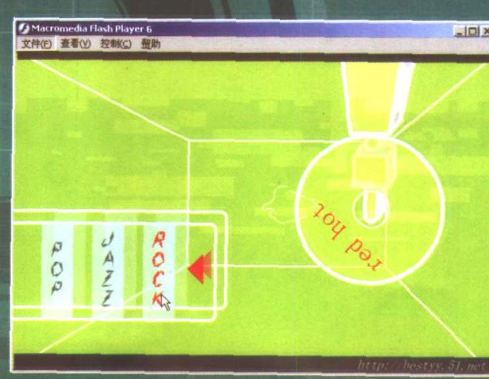

Macromedia Flash Player 6
文件(F) 查看(V) 控制(C) 帮助


Macromedia Flash Player 6
文件(F) 查看(V) 控制(C) 帮助


Macromedia Flash Player 6
文件(F) 查看(V) 控制(C) 帮助


Macromedia Flash Player 6
文件(F) 查看(V) 控制(C) 帮助


Macromedia Flash Player 6
文件(F) 查看(V) 控制(C) 帮助


Macromedia Flash Player 6
文件(F) 查看(V) 控制(C) 帮助
POP
JAZZ
ROCK
red hot
http://bestyy.51.net

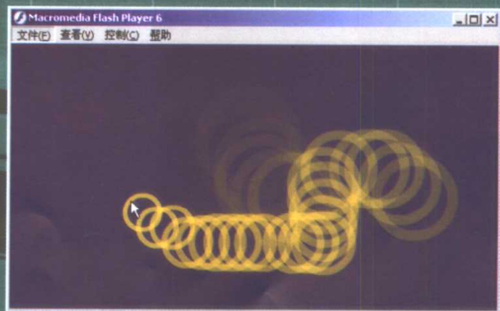

Macromedia Flash Player 6
文件(F) 查看(V) 控制(C) 帮助


Macromedia Flash Player 6
文件(F) 查看(V) 控制(C) 帮助

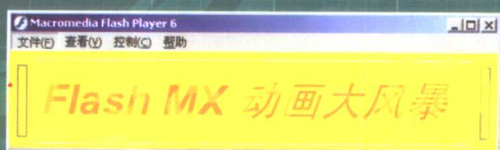

Macromedia Flash Player 6
文件(F) 查看(V) 控制(C) 帮助
谁说
网络无美女?


Macromedia Flash Player 6
文件(F) 查看(V) 控制(C) 帮助


Macromedia Flash Player 6
文件(F) 查看(V) 控制(C) 帮助
Gethsemane Rose

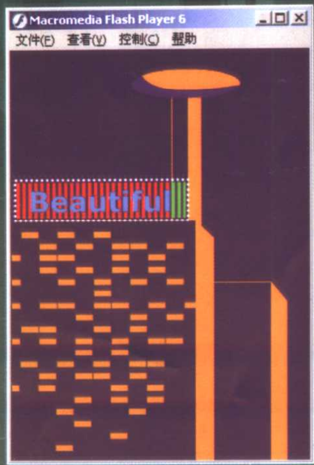

Macromedia Flash Player 6
文件(F) 查看(V) 控制(C) 帮助


Traveller's Tales
Traveller's Tales

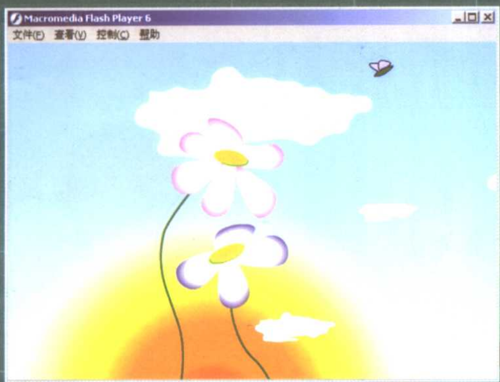

Macromedia Flash Player 6
文件(F) 查看(V) 控制(C) 帮助
Flash MX 动画大风暴

Flash MX 闪客帝国

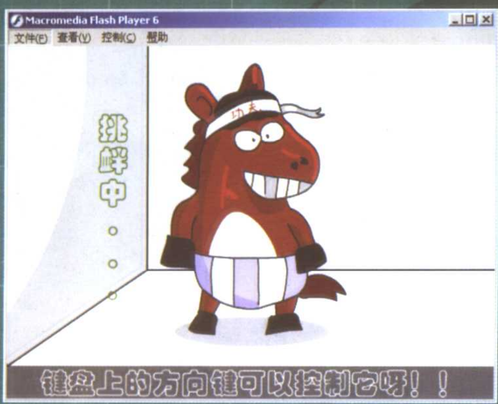












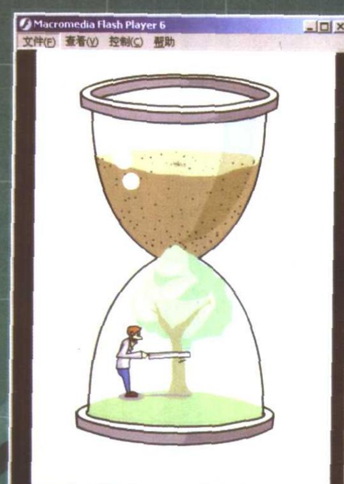


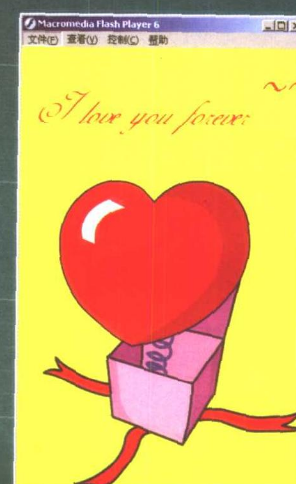
Flash MX 闪客帝国

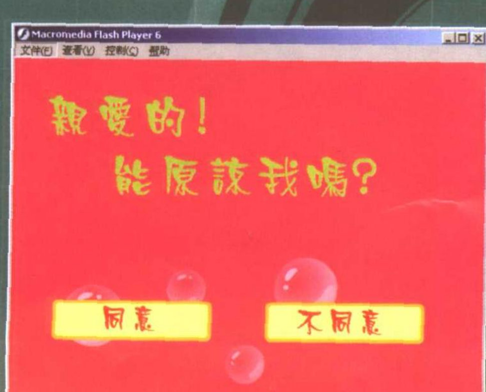














序

第 1 章 Flash MX 快速导航 …… 1

1.1 关于 Flash …… 1

1.1.1 Flash 是一种什么软件 …… 1

1.1.2 Flash MX 系统需求 …… 1

1.1.3 Flash MX 的应用范围 …… 2

1.1.4 Flash MX 中的新增功能 …… 2

1.2 Flash MX 基本功能简介 …… 3

1.2.1 Flash MX 操作界面 …… 3

1.2.2 Flash 工具面板 …… 3

1.3 Flash MX 基础动画类型 …… 7

1.3.1 Motion Tween（运动过渡）动画 …… 7

1.3.2 Shape（形状变形）动画 …… 8

1.3.3 逐帧动画 …… 9

1.4 小结 …… 9

第 1 篇 网络动画篇

第 2 章 跳动的短消息 …… 11

2.1 矢量背景图的制作 …… 11

2.2 基础的文字动画效果 …… 13

2.3 小结 …… 18

第 3 章 小偷快跑 …… 19

3.1 绘制主角 …… 20

3.2 制作影片片段 …… 21

3.3 制作移动引导线 …… 23

3.4 小结 …… 26

第 4 章 Mask（遮罩）动画的魅力 …… 27

4.1 制作背景图层 …… 28

4.2 制作阴影遮罩效果 …… 29

4.3 制作高光滑过的效果 …… 31

4.4 小结 …… 32

第 5 章 恐龙变形动画 …… 33

5.1 绘制背景图 …… 34

5.2 绘制主角——两只恐龙 …… 35
5.3 制作变形动画 …… 37
5.4 丰富动画视觉效果 …… 40
5.5 小结 …… 42

第 6 章 路灯的光晕 …… 43

6.1 绘制背景图 …… 43
6.2 绘制路灯 …… 44
6.3 制作光晕效果 …… 45
6.4 制作光晕渐变的动画效果 …… 48
6.5 合成影片 …… 50
6.6 小结 …… 50

第 7 章 阴影逐帧渐变的效果 …… 51

7.1 柔化边缘阴影的制作方法 …… 51
7.2 阴影渐变动画的制作方法 …… 52
7.3 小结 …… 56

第 8 章 雨中的城市 …… 57

8.1 绘制所需要的素材 …… 57
8.2 制作降雨的动画效果 …… 61
8.3 合成影片 …… 63
8.4 小结 …… 66

第 9 章 到此一游——文字的动态输入效果 …… 67

9.1 绘制立柱和背景墙 …… 67
9.2 制作文字的动态输入效果 …… 70
9.3 制作文字的凹凸效果 …… 72
9.4 小结 …… 74

第 10 章 约会——交互按钮的应用 …… 75

10.1 绘制所需要的素材 …… 76
10.2 制作主场景 …… 78
10.3 交互按钮的制作过程 …… 80
10.4 通过交互按钮控制影片 …… 82
10.5 小结 …… 84

第 11 章 可拖拽的瞄准镜 …… 85

11.1 制作瞄准镜遮罩 …… 85
11.2 生成遮罩效果 …… 88
11.3 小结 …… 89

第2篇 网络广告篇

第12章 Flash MX网络广告 …… 91

12.1 制作网络广告基本元素 …… 91
12.2 制作遮罩动画效果 …… 92
12.3 合成影片 …… 94
12.4 小结 …… 94

第13章 夜晚的霓虹灯 …… 95

13.1 制作背景动画 …… 95
13.2 霓虹灯效果的制作方法 …… 97
13.3 小结 …… 100

第14章 网络公益广告 …… 101

14.1 制作动画场景所需要的素材 …… 101
14.2 制作动态卡通人物造型 …… 104
14.3 合成影片 …… 106
14.4 小结 …… 110

第15章 新款跑车上市——网上产品广告设计 …… 111

15.1 制作网络广告的基本场景 …… 112
15.2 制作新款跑车的视觉效果 …… 113
15.3 继续丰富影片 …… 119
15.4 小结 …… 122

第16章 “网络无美女”宣传动画 …… 123

16.1 模拟网络聊天的动画效果 …… 123
16.2 主题宣传的动画效果 …… 127
16.3 小结 …… 130

第17章 商业迷你网站片头动画 …… 131

17.1 制作基本动画场景 …… 131
17.2 页面元素的动态设计 …… 133
17.3 丰富动画的视觉效果 …… 135
17.4 小结 …… 139

第18章 网络消息广播系统 …… 141

18.1 制作系统所需要的基本元素 …… 141
18.2 制作具有交互性的消息广播系统 …… 145
18.3 小结 …… 149

第 3 篇　有声有色的 Flash 篇

第 19 章　Fire——Flash 动画特效 …… 151

19.1　制作光线的基本特效 …… 151
19.2　深入制作光线的视觉效果 …… 154
19.3　小结 …… 158

第 20 章　节日的礼物 …… 159

20.1　制作动画的基本元素 …… 160
20.2　制作按钮的动态效果 …… 162
20.3　制作礼盒的动态效果 …… 164
20.4　合成影片 …… 168
20.5　小结 …… 170

第 21 章　背景音乐的开关 …… 171

21.1　制作背景及按钮元素 …… 171
21.2　制作背景音乐开关 …… 174
21.3　小结 …… 176

第 22 章　涟漪 …… 177

22.1　制作动画的基本背景 …… 177
22.2　制作涟漪动态效果 …… 178
22.3　制作画面外框 …… 180
22.4　小结 …… 182

第 23 章　亲爱的，能原谅我吗? …… 183

23.1　动画背景的制作 …… 183
23.2　永远按不到的按钮 …… 186
23.3　合成动画 …… 188
23.4　小结 …… 190

第 24 章　会功夫的赤兔马 …… 191

24.1　赤兔马的绘制过程 …… 191
24.2　主循环影片的制作 …… 193
24.3　动态控制区域的制作 …… 196
24.4　合成影片 …… 198
24.5　小结 …… 200

第 25 章　献给母亲的礼物 …… 201

25.1　绘制动画所需要的基本元素 …… 202

25.2 动画主场景之一——春 …… 204
25.3 动画主场景之二——夏 …… 206
25.4 动画主场景之三——秋 …… 208
25.5 动画主场景之四——冬 …… 210
25.6 小结 …… 213

第 4 篇 网络互动媒体篇

第 26 章 鼠标的跟随效果 …… 215

26.1 制作隐形按钮 …… 215
26.2 制作鼠标的跟随效果 …… 216
26.3 合成影片 …… 219
26.4 小结 …… 220

第 27 章 Actions 特效应用 …… 221

27.1 制作动画的基本元素 …… 221
27.2 Actions 特效应用 …… 223
27.3 小结 …… 224

第 28 章 DIY 超酷鼠标 …… 225

28.1 制作基本元件 …… 225
28.2 制作鼠标的辉光效果 …… 226
28.3 合成影片 …… 228
28.4 小结 …… 230

第 29 章 CD 播放器 …… 231

29.1 制作基本场景 …… 231
29.2 制作旋转的 CD 唱片 …… 234
29.3 制作滑动式菜单 …… 236
29.4 合成影片 …… 239
29.5 小结 …… 240

第 30 章 迷你游戏 …… 241

30.1 制作游戏的基本场景 …… 242
30.2 文字的淡出效果 …… 244
30.3 动画的控制按钮 …… 247
30.4 制作游戏动画 …… 249
30.5 合成游戏动画 …… 253
30.6 小结 …… 256

第 31 章 MTV 的制作 …… 257
31.1 导入截选的声音文件 …… 258
31.2 绘制草图、制作分镜头与上机着色 …… 260
31.3 MTV 制作过程大揭密 …… 262
31.3.1 制作山脉、星空的动态效果 …… 262
31.3.2 制作月亮、湖光的效果 …… 263
31.3.3 对口型 …… 266
31.3.4 制作人物行走的动态效果 …… 266
31.3.5 制作钉子的运动轨迹 …… 269
31.3.6 挥手的动态效果 …… 270
31.3.7 制作黑色外框 …… 271
31.4 小结 …… 272
第 32 章 网络宣传动画 …… 273
32.1 制作动画所需要的基本元素 …… 274
32.2 合成动画影片 …… 278
32.3 制作文字动态效果 …… 280
32.4 制作局部特写效果 …… 282
32.5 制作跌倒的动画效果 …… 283
32.6 影片结尾的动画效果 …… 285
32.7 制作影片的预载画面 …… 286
32.8 小结 …… 288
第 33 章 网络资源下载页面 …… 289
33.1 制作网页 Logo 动画 …… 290
33.2 制作页面动画效果 …… 292
33.3 按钮的动画效果 …… 295
33.4 合成按钮 …… 297
33.5 合成影片与设置 fscommand …… 398
33.6 小结 …… 300

闪客帝国

Flash MX

第 1 章 Flash MX 快速导航

本章重点

- 理解Flash MX的核心概念
- 掌握影片的建立、编辑和发布的基本流程
- 如何使用Flash中的基本绘图工具进行图形编辑和制作
- 了解Flash MX中的基本动画类型
- 学习Properties（属性）面板的应用
- 掌握Timeline（时间轴）与Symbol（元件）等相关的基本操作

1.1 关于Flash

1.1.1 Flash是一种什么软件

Flash是目前最优秀的网络动画编辑软件之一，它的出现，宣告了网络动画时代的到来。由于Flash本身具有强大和灵活的网络交互功能，所以它在窄带领域已经成为事实上的交互多媒体技术标准。Flash在保证传输速度快的同时，还提供了非常丰富的交互动画效果，它是如此简单和有效，以至任何人在短时间内都可以成为闪客高手。可以说，Flash在推动网络动画的普及与大众化方面功不可没。

1.1.2 Flash MX系统需求

Windows：

CPU：至少200MHz Intel Pentium 处理器

操作系统：Windows 98第二版、Windows Me、Windows NT4、Windows 2000或Windows XP

内存：至少64 MB 可用系统内存（推荐128MB）

硬盘：至少85 MB 可用磁盘空间

显示器：分辨率1024 × 768Pixels、16 位色以上显示器效果更佳

光驱：CD-ROM 驱动器

Macintosh：

CPU：Power Macintosh with Mac OS 9.1 或更高版本，OS X 10.1或更高版本

内存：至少64 MB 可用系统内存（推荐128MB）

硬盘：85 MB 可用磁盘空间

显示器：分辨率 1024 × 768Pixels、16 位色以上显示器效果更佳

光驱：CD-ROM 驱动器

1.1.3 Flash MX 的应用范围

（1）Flash 制作短篇动画、MTV。

（2）Flash 广告、产品展示。

（3）Flash 网站、站点片头。

（4）Flash 制作多媒体课件、多媒体光盘。

（5）Flash 游戏。

（6）高效的转播载体。

1.1.4 Flash MX 中的新增功能

（1）视频支持：Flash MX 新增了导入视频和按流媒体格式播放视频的支持，这一功能适用于在Flash站点和应用程序中添加视频短片。Flash 可以导入QuickTime 或 Windows"媒体播放器"所支持的任何标准视频文件，包括MPEG、DV（数字视频）、MOV（QuickTime电影格式）和 AVI 等。Flash 中的视频对象可以操纵、缩放、旋转、偏移、使用蒙板效果或通过移动渐变实现动画等。添加脚本还可以使它们产生交互。Macromedia Flash Player 6 通过 Sorenson Spark 编码解码器实现了对视频的支持。

（2）熟悉的用户界面，新增属性检查器和 Answers（答案）面板：通过 Macromedia Flash MX 熟悉而灵活的开发环境，用户可以快速掌握其用法。用户界面增强功能包括可折叠的面板和新的属性检查器，属性检查器可以为当前选定的工具和对象显示关联选项。新的用户界面中还包括一个 Answers（答案）面板，可以直接连接到开发工具，为设计人员和开发人员提供实用信息。

（3）动态载入 JPEG 图像和MP3 声音：Macromedia Flash Player 6 现在可以在运行时动态载入JPEG 图像和MP3 声音。这样做的结果是可以优化文件量，开发人员也更容易对内容进行修改，但是并不需要重新编辑它。

（4）命名书签：本功能可以开发实用的用户界面和应用程序，确保观众获得最佳Web体验。在添加命名书签之后，Macromedia Flash MX 的内容可以被标记，这意味着用户可以使用浏览器中的"前进"/"后退"按钮在Flash MX 内容中浏览。

（5）新增图形设计工具和混色器增强功能：新的自由变形工具和对齐像素功能允许设计人员更快、更好、更自由地创建和控制图形。混色器增强功能使得颜色的创建、编辑和应用比以前更加轻松。

（6）经过优化的应用程序服务器集成：Macromedia Flash MX 允许开发人员使用 XML 结构的数据处理丰富数据，使用Flash制作应用程序和直观的用户界面，创建销售表单、可视化的购物车、顾客调查表和证券交易行情图。持续的 XML 连接将允许关键信息立即更新并即时显示。

（7）开发和播放有关辅助功能的内容：Macromedia Flash Player 6 通过对 Microsoft Active Accessibility（激活辅助功能）的支持实现了对辅助技术（例如屏幕放大等）的支持。

此外，Macromedia Flash MX 还集成了创建辅助内容的工具。要为动画和用户界面添加说明文本，可先选中所需要项目，然后输入恰当的说明。

(8) 多语种支持：Flash 播放器新增了对竖排文本和 Unicode 的支持，Macromedia Flash MX 现在支持11种国际语言，允许开发人员快速建立多语种的内容和应用程序。新增的语言支持包括：朝鲜语、繁体中文和简体中文。

(9) 为多种系统平台和设备设计：使用 Flash 设计的内容可以在任意浏览器、系统平台和支持 Macromedia Flash Player 的设备上使用。它是可以在Internet上分发的最广泛的丰富客户机技术。Macromedia 正在和硬件制造商、操作系统开发商和浏览器提供商协作，确保Macromedia Flash Player可以跨越主流桌面系统和设备平台（Microsoft Windows、Apple Macintosh、Linux、Solaris、MicrosoftTV、Symbian EPOC和Pocket PC等等）。

(10) 内置用户界面组件：Flash MX 包含一组最常用的应用程序界面预置组件，包括：滚动条、丰富文本域、输入按钮、单选钮和复选框、列表和组合框等。这些组件构架对加快开发速度大有裨益，而且还可以确保界面组件在多个Flash MX应用程序中的统一。

1.2 Flash MX基本功能简介

1.2.1 Flash MX操作界面

Flash MX 的操作界面如图1-1所示，大致分为菜单栏、时间轴、工具栏、场景、属性面板与浮动面板共六个部分。

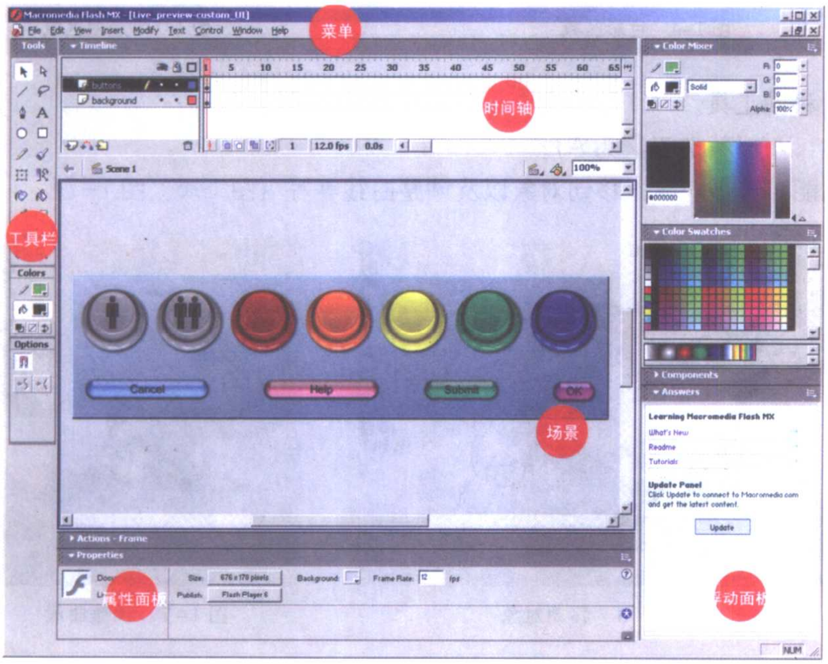


图 1-1　Flash MX 操作界面

1.2.2 Flash工具面板

Flash MX 为我们提供了一些基本的矢量绘图工具，整个工具面板共分为绘图工具（图

1–2)、预览工具（图 1–3）、色彩区域（图 1–4）和选项区域（图 1–5）共四大部分。

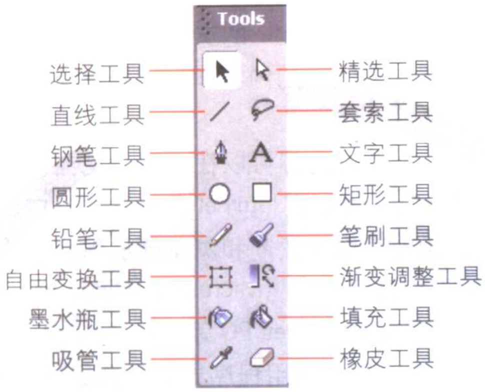


图 1-2　绘图工具

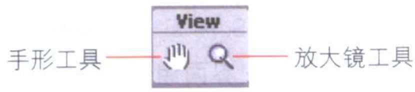


图 1-3　预览工具

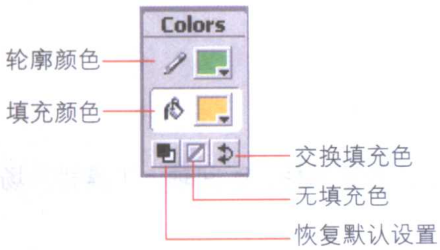


图 1-4　色彩区域

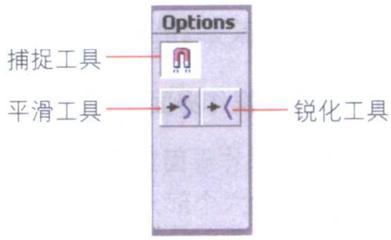


图 1-5　选项区域

（1）移动工具。

快捷键：V （精选工具为 A）。

主要功能：选择对象、移动对象以及调整曲线等等（图 1–6、图 1–7）。



图 1-6　移动对象



图 1-7　调整曲线

（2）直线工具。

快捷键：N。

主要功能：配合 Shift 键可以绘制出特定角度的直线，如图 1–8 所示。

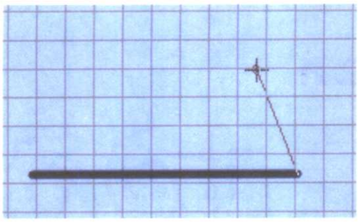


图 1-8　绘制直线

(3) 套索工具。

快捷键：L。

主要功能：可以使用不规则选取方式对矢量图形进行选择，如图 1-9 所示。

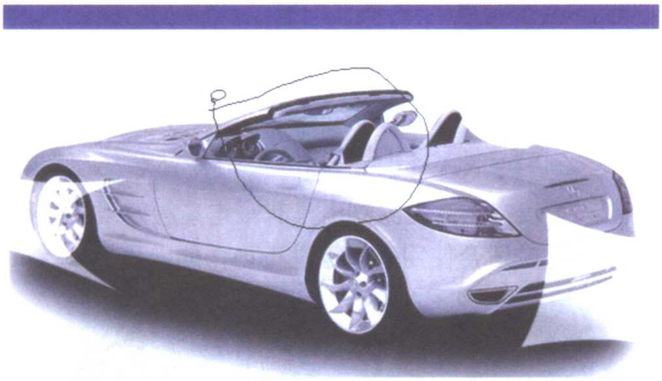


图 1-9　自由选择方式

(4) 钢笔工具。

快捷键：P。

主要功能：钢笔工具可以非常精确地对所绘图形进行控制（图 1-10）。

(5) 圆形工具和矩形工具。

快捷键：O（圆形）、R（矩形）。

主要功能：配合 Shift 键，可以在场景中绘制出圆形或正方形，如图 1-11 所示。

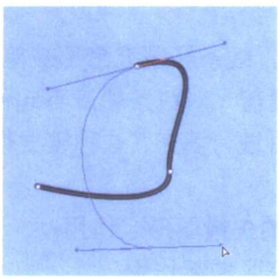


图 1-10　曲线

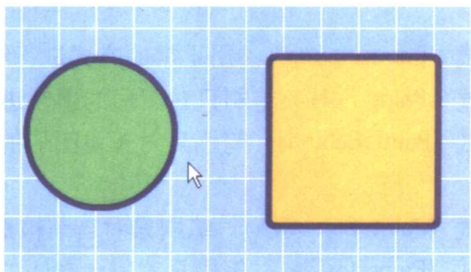


图 1-11　圆形与正方形

(6) 铅笔工具。

快捷键：Y。

主要功能：铅笔工具的自由度很大，它可以在图 1-12 所示的三种模式下工作。



图 1-12　三种模式

直线模式（Straighten）：绘制的线条棱角明显。

光滑模式（Smooth）：绘制平滑的曲线。

自由模式（Ink）：自由绘制曲线，对线条不进行修饰。

（7）笔刷工具。

快捷键：B。

主要功能：笔刷工具可以在画面上绘制出具有一定笔触效果的图形，它可以在图 1-13 所示的五种模式下工作，比较适合使用手写板进行创作的人员。

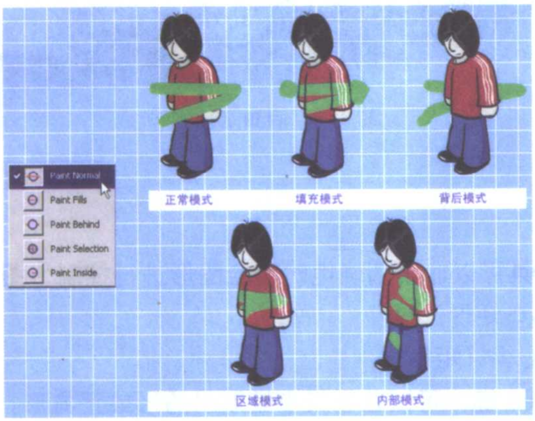


图 1-13　五种模式

正常模式（Paint Normal）：用正常的方式进行绘制，线条和填充全部被笔刷所覆盖。

填充模式（Paint Fill）：笔刷只对图形的填充进行覆盖，对线条轮廓不起作用。

背后模式（Paint Behind）：笔刷只对矢量图形的背后进行填充，这种模式很适合绘制背景。

区域模式（Paint Selection）：笔刷只对当前被选择的矢量图形起作用。

内部模式（Paint Inside）：笔刷只对完全封闭的填充区域起作用。

（8）填充工具。

快捷键：K。

主要功能：可以对场景中闭合的区域使用单一色彩或渐变色彩进行填充，如图 1-14 所示。

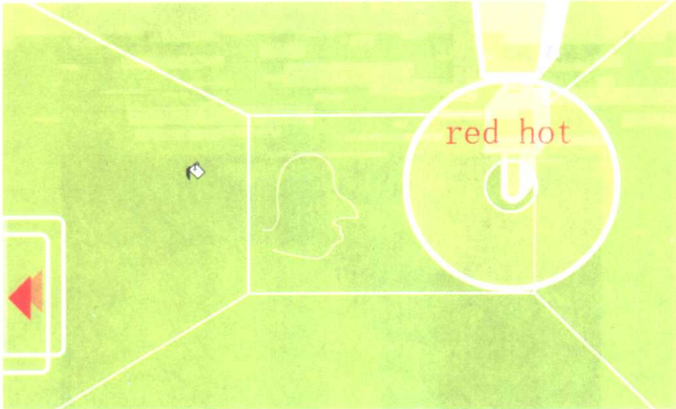


图 1-14　对闭合的区域进行填充

(9) 自由变形工具。

快捷键：Q。

主要功能：可以对场景中所有的元素进行旋转和缩放操作（图1-15），如果选择的对象是被打散的矢量图形时，还可以进行扭曲和造型修正操作，如图 1-16 所示。



图 1-15　旋转和缩放

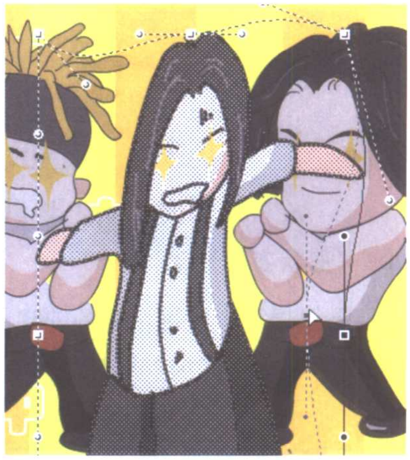


图 1-16　扭曲和造型修正

1.3　Flash MX基础动画类型

Flash MX 中的动画可以划分为三种基本类型：Motion Tween（运动过渡）动画、Shape（形状变形）动画和逐帧动画。

1.3.1　Motion Tween（运动过渡）动画

Motion Tween 动画是将两个关键帧的属性作为变化参数（如位置、透明度和色彩等），并实时计算出过渡动画的一种动画类型。如图1-17所示的Motion Tween动画就属于位置的过渡变化。

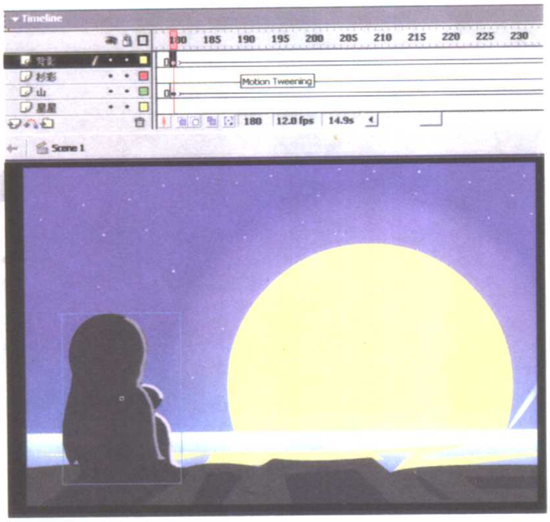


图 1-17　Motion Tween 动画

除了一些基本的属性变化外，还可以在Properties面板中设置一些特殊的参数，如图1-18所示。

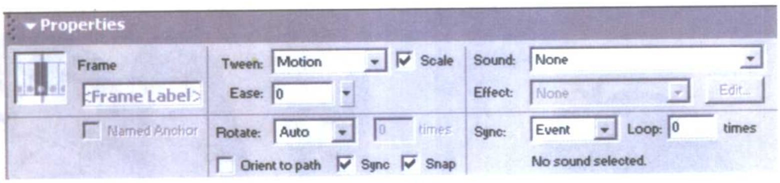


图 1-18　Properties 面板

1.3.2　Shape（形状变形）动画

Shape动画是根据两个关键帧中的内容自动计算出过渡帧的一种变形动画，相当于两个关键帧中的图形相互切换而形成的动画效果，如图1-19所示。

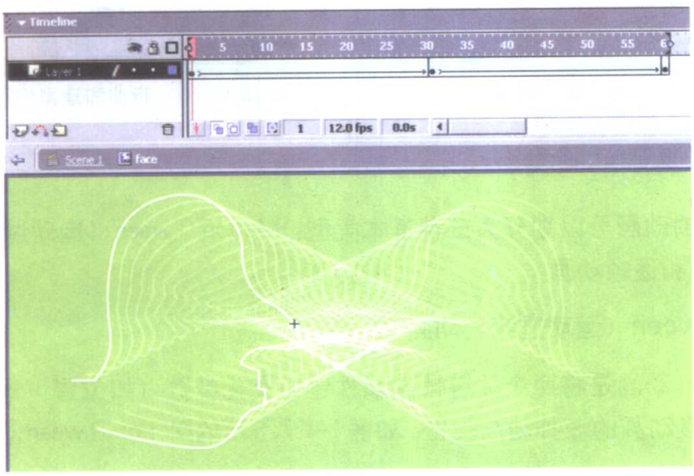


图 1-19　Shape 动画

提示

Shape 动画所需要的基本元素必须是非成组、非元件的矢量图形，如果对象是一个成组的图形，要按Ctrl+B 先将图形打散，然后再进行其他操作。

1.3.3 逐帧动画

逐帧动画与传统的动画片在制作方式上颇为相似，每一帧内的图形都是手工绘制的，如图 1-20 所示的文字动画就是采用逐帧动画的方式制作的。

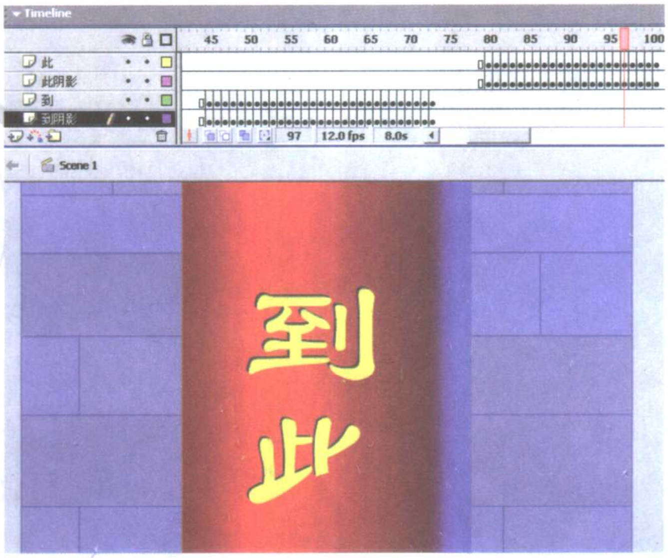


图 1-20 逐帧动画

1.4 小结

本章主要介绍了Flash MX 中的一些基本概念以及主要绘图工具的使用，为今后的学习做了一定的铺垫。实际上Flash MX 中所涉及的内容是十分广泛的，不将这些理论知识应用到实际的制作中，还是无法真正掌握Flash 动画的制作精华的。俗话说“工欲善其事、必先利其器”，我们首先要了解Flash，了解我们进行创作的工具，只有这样，精彩的Flash 动画才能在我们的手中诞生。

闪客帝国——Flash MX经典作品解析

[ ]

第1篇 网络动画篇

闪客帝国

Flash MX

第 2 章 跳动的短消息

本章重点

- 了解Flash MX 的操作界面和基本功能
- 如何绘制矢量图像背景
- 如何制作最基本的运动过渡动画
- 熟悉 Symbol（元件）的三种属性：图像、按钮和影片片段
- 掌握目标对象的大小、颜色和透明度等渐变动画的制作方法

预览成品

制作这个动画的目的主要是让大家先熟悉一下 Flash MX 的基本操作，了解动画中图像和文字的自由移动、大小缩放、变形、变色以及变透明等渐变过程，如图2–1和图2–2所示。



图 2–1　成品效果之一



图 2–2　成品效果之二

操作步骤

2.1　矢量背景图的制作

Step 1　首先启动Flash MX 软件，建立一个新的文件。用鼠标单击默认工作区下面的 Properties（属性）面板，如图 2–3 所示。

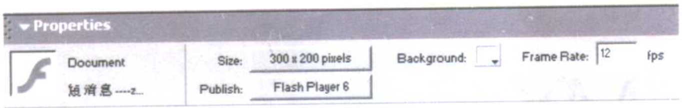


图 2-3 Properties 面板

单击 Properties 面板的 Size 按钮，弹出如图 2-4 所示的 Document Properties 面板，将尺寸改为 300 × 200Pixels。

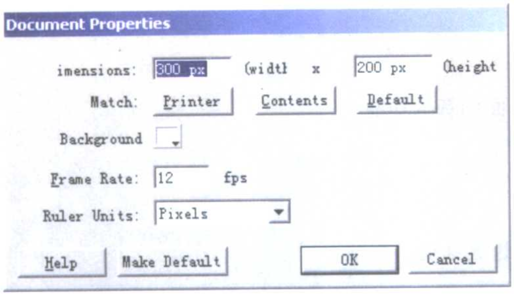


图 2-4 Document Properties 面板

Step 2 这一步将要绘制一个信封模样的矢量背景图形，目的是使画面产生丰富的视觉效果和层次感。

> **技巧**
>
> 这种方法在动画制作中是比较常用的技巧，既简单又出效果。

双击 Timeline（时间轴）中的 Layer 1 图层，将它改名为“背景”（图 2-5）。

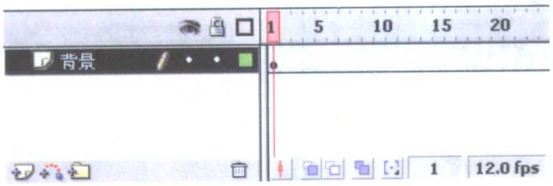


图 2-5 改名为“背景”

Step 3 选择工具栏中的 / 画线工具，在 Properties 面板中将线条形式设置为虚线，线条的粗细程度值设置为 3，如图 2-6 所示。

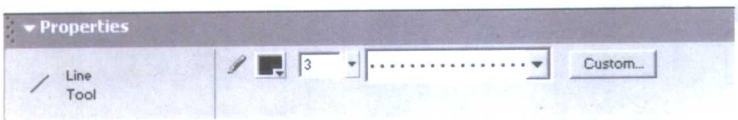


图 2-6 在 Properties 面板中设置线条

配合 Shift 键在场景中沿四边绘制出四条虚线，注意要留出一定的空隙以便将来绘制投影，如图 2-7 所示。

继续绘制出信封的折页，效果如图 2-8 所示。

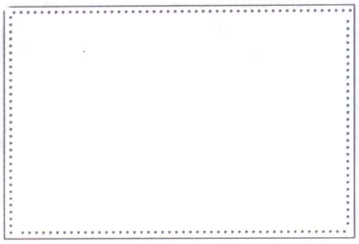


图 2-7 绘制出四条虚线

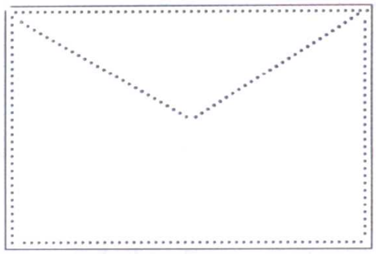


图 2-8 绘制信封折页

Step 4 下面来制作信封的投影。继续使用 ⁄ 画线工具，将填充色的 R、G、B 值设置为：208、208、208。在 Properties 面板中将线条形式设置为 Solid 形式，粗细程度设置为 5，如图 2–9 所示。

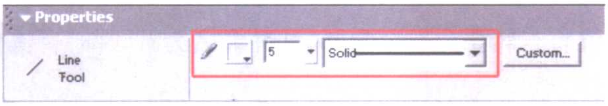


图 2-9 在 Properties 面板中设置线条粗细

配合 Shift 键绘制出信封的投影。到此为止，一个最基本的背景图就制作完成了（图 2–10）。

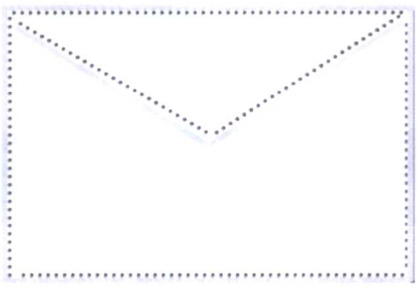


图 2-10 背景图

2.2 基础的文字动画效果

Step 1 在 Timeline 面板中新建一个图层并起名为“Look”，如图 2–11 所示。

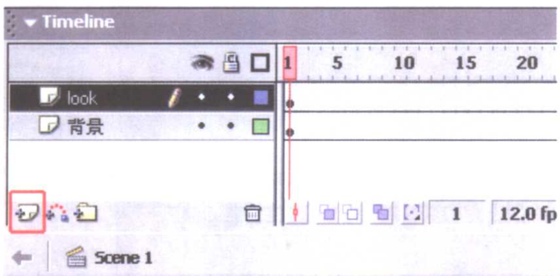


图 2-11 新建“Look”图层

提示

Flash 中的图层与 Photoshop 中的图层比较相似，每个图层中的动画互不干扰。对复杂的动画仔细分析后就不难看出：它也是由很多个拥有不同动画效果的图层组成的。

单击“Look”图层，使用 A 文字工具在场景中输入“Look！”字样，并在 Properties 面板中改变文字的颜色、字体以及大小等参数（图 2-12）。

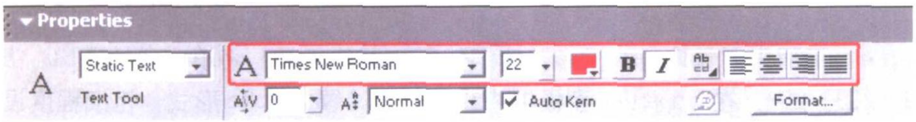


图 2-12 Properties 面板

Step 2 按 F8 键将它转化为一个 Symbol 并命名为“Look”，其他参数保持默认（图 2-13）。

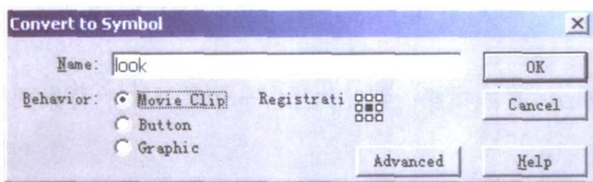


图 2-13 转化为 Symbol

提示

在 Flash 中，如果想让物体产生运动变形，必须将它定义为一个 Symbol（元件）。

Step 3 按 F5 键将两个图层的时间轴延长至第 90 帧，如图 2-14 所示。按 F6 键在“Look”图层中的第 15 和第 30 帧上分别插入关键帧，然后用鼠标右键单击当前图层的第 1 帧，在弹出的菜单中选择 Create Motion Tween 产生移动渐变动画（图 2-15）。

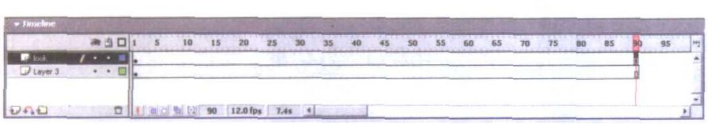


图 2-14 延长时间轴

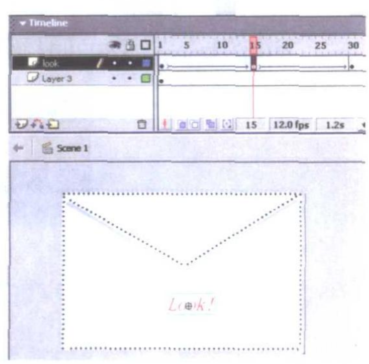


图 2-15 生成 Motion Tween 动画

Step 4 选取第 1 帧内的文字图形，将它的 Alpha（透明度）设置为 0，如图 2–16 所示。

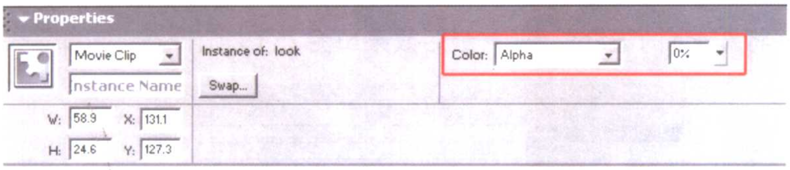


图 2–16　设置 Alpha（透明度）为 0

选取第 15 帧内的文字图形，将它向上移动至图 2–17 所示的位置。按下 Enter 键预览 Timeline，就能看到一个由透明变为实体，又向上移动的动画效果了。

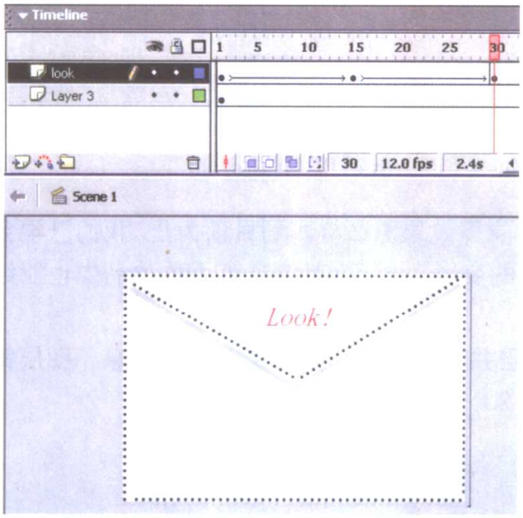


图 2–17　预览动画

Step 5 新建一个图层，在第 30 帧上插入关键帧，使用 A 文字工具在场景中输入“短消息！”字样。在Properties面板中调整出合适的颜色和大小并按F8键将它转化为一个Symbol。在第 50 和第 60 帧上同样插入关键帧，最后生成 Motion Tween 动画，如图 2–18 所示。



图 2–18　生成 Motion Tween 动画

Step 6 在 Properties 面板中改变第 30 和第 60 帧文字的透明度及色彩，就会形成一段由透明紫色渐变到棕黄色的动画效果了。使用 ⌗ 自由放缩工具对第 60 帧的文字图形进行一定的等比放缩并将 Alpha 的值设置为 0，最后效果如图 2-19 所示。

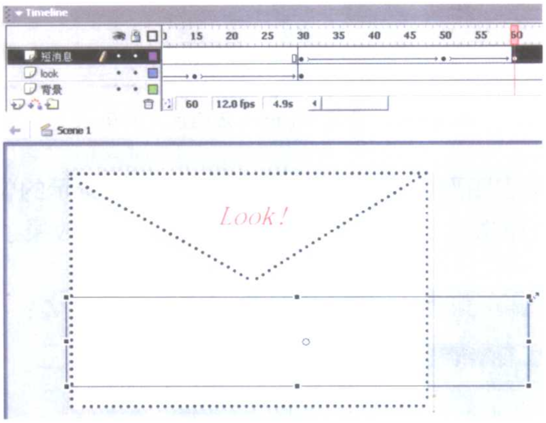


图 2-19 设置 Alpha

按下回车键进行预览，觉得效果怎么样？到目前为止，我们已学会了对目标图像进行大小、颜色、透明度及位置上的变形动画了，其实在高手的作品中也能经常看到这几个基本动画的影子。

Step 7 新建一个图层并置于顶层，然后选取“短消息”图层第 50 帧中的文字图形，按 Ctrl+C 进行复制（图 2-20）。

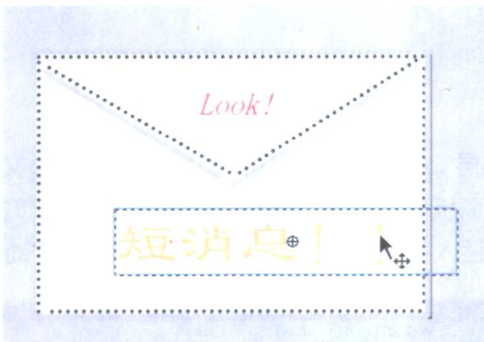


图 2-20 选取文字图形

再回到新建的图层中，在第 30 帧插入一个关键帧，然后按 Ctrl+Shift+V 组合键进行复制并生成 Motion Tween 动画，关键帧位置如图 2-21 所示。

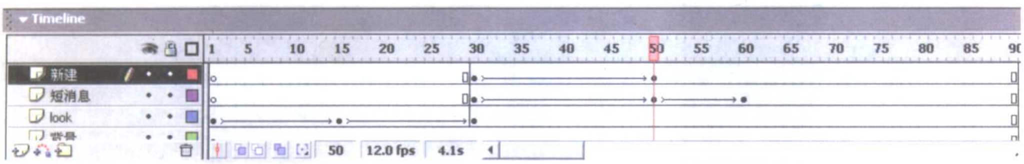


图 2-21 关键帧位置

90043540

提示

Ctrl+V 与 Ctrl+Shift+V 的区别：

Ctrl+V 只是粘贴所要复制的图形到当前层，粘贴的位置不固定。

Ctrl+Shift+V 则是在原位置对图形进行粘贴（Paste in Place），这对做一些复杂的动画效果是有很大帮助的，结合实例我们就能看出它的优点了。

Step 8 单击第 30 帧，在 Properties 面板中将 Ease 的值设置为 −60（图 2−22）。使用 ⌗ 工具对第 30 帧中的文字图形进行一定的等比放大并设置 Alpha 为 0（图 2−23），最后形成图 2−24 所示的动画，也可以试着改变它的颜色，形成更加丰富的视觉效果。

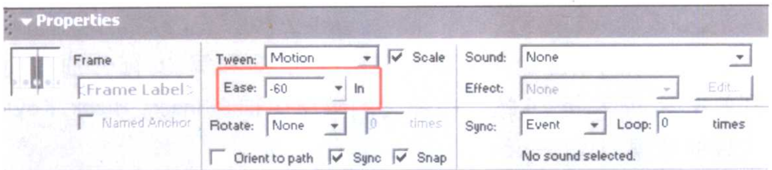


图 2−22 Properties 面板

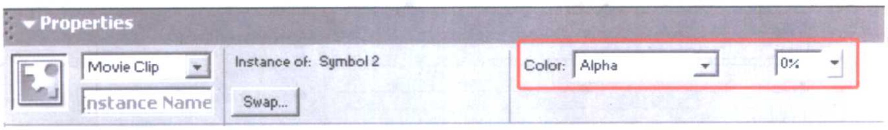


图 2−23 设置 Alpha 为 0

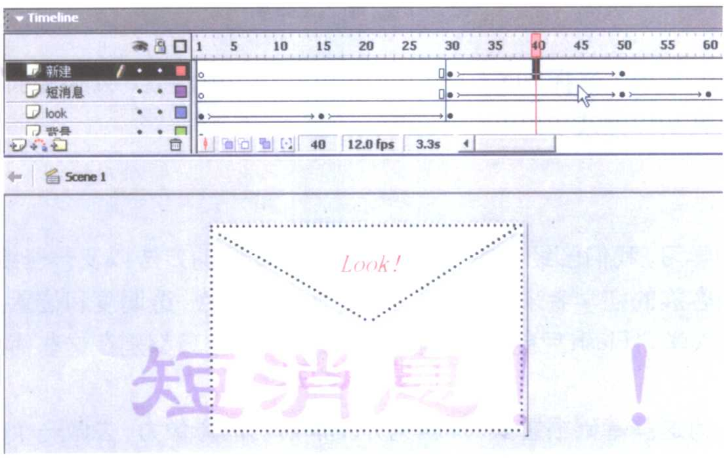


图 2−24 动画效果

Step 9 在当前图层的第 55、第 60 和第 65 帧上分别插入关键帧，适当改变一下文字的色彩并生成 Motion Tween 动画。单击第 60 帧，选择 Modify | Tranform | Filp Horizontal 命令，这样就形成了一个翻转效果的动画（图 2−25）。

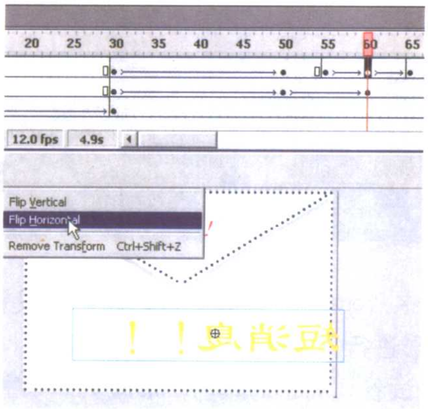


图 2-25 水平镜像

Step 10 制作闪烁的动画效果。在当前层的第72和第76帧分别插入关键帧，然后用鼠标右键分别单击第70和第74帧，在弹出的菜单中选择 Insert Blank Keyframe 命令，用空白帧来模拟闪烁的效果（图2–26）。

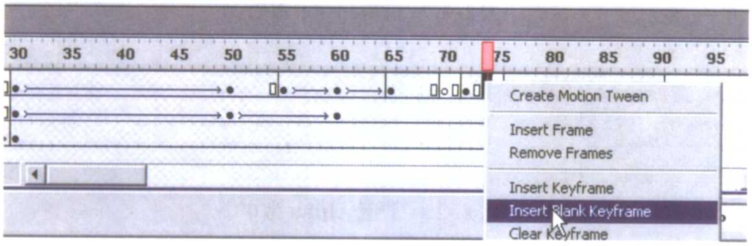


图 2-26 插入空白帧

所有的制作完成后，选择 File | Export Movie 命令，输出成 Swf 格式的文件，这样一个简单的动画效果就制作完成了。

2.3 小结

通过本章的学习，我们已经掌握了最基本的制作动画的方法以及一些绘图工具的使用。对于刚刚踏入闪客族的初学者来说，掌握图形的大小、颜色、透明度和位置上的变形动画是非常重要的，深入学习Flash后就不难看出，很多复杂的技巧都是在这些简单的动画基础上变化出来的。

如果你也认为这些基础很重要，那就充分发挥自己的想像力，去做一个属于自己的动画吧！

闪客帝国

Flash MX

第 3 章 小偷快跑

本章重点

- 利用笔刷工具绘制卡通形象与场景
- 学习并掌握Motion 动画的制作原理及过程
- 移动引导线动画的制作过程
- 了解Library 图库的概念
- 如何在元件中制作循环动画，并用简单的技术做出令人印象深刻的动画效果
- 了解影片片段在Flash动画中的实际应用

预览成品

本章的主要内容是如何利用移动引导线来制作动画，并了解影片片段在Flash动画中的实际应用，熟练地应用这些技术往往可以营造出很多丰富的视觉画面。成品效果如图3—1和图3—2所示。



图 3-1　成品效果之一



图 3-2　成品效果之二

操作步骤

3.1 绘制主角

首先要在脑子里确定主角的形象，如果没有把握，可以先绘制草图。可能初学者在绘制矢量图形时不知该如何下手，其实这和我们用铅笔绘画是一样的道理，先要从外轮廓开始。

Step 1 打开 Flash MX，新建一个文件，将 Properties 面板中 Background（背景）色设定为 #666699，其他设置保持默认（图 3–3）。

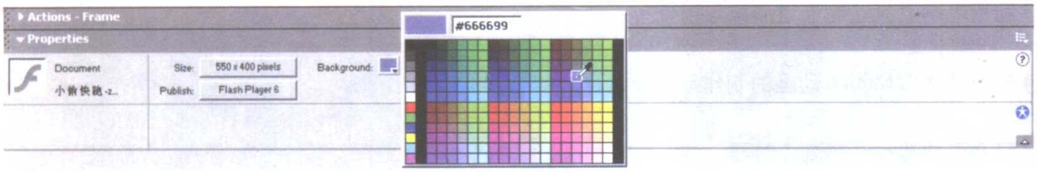


图 3–3　设置背景色

Step 2 按 Ctrl+F8 组合键创建一个新的 Symbol（元件），在弹出的对话框中按图 3–4 所示进行设置，单击 OK 按钮关闭对话框。按 Ctrl+L 组合键打开 Library（文件库）面板，就会看见我们刚刚创建的 Symbol 了。

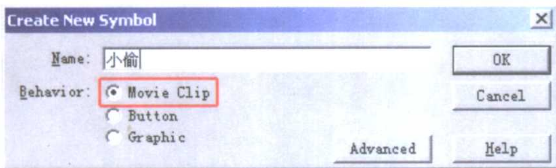


图 3–4　创建 Symbol

Step 3 使用 笔刷工具在新创建的 Symbol 中绘制人物的外轮廓，注意要让所绘的轮廓形成一个封闭的空间，以便填充颜色（图 3–5）。有条件的话可以使用压感笔来绘制，按下 Use Pressure（使用压力选项），这样绘制出的线条会根据压力的大小而产生不同的粗细效果（图 3–6）。

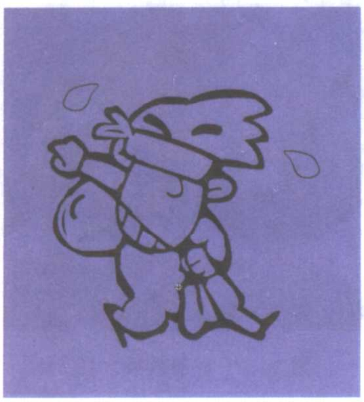


图 3–5　绘制人物的外轮廓

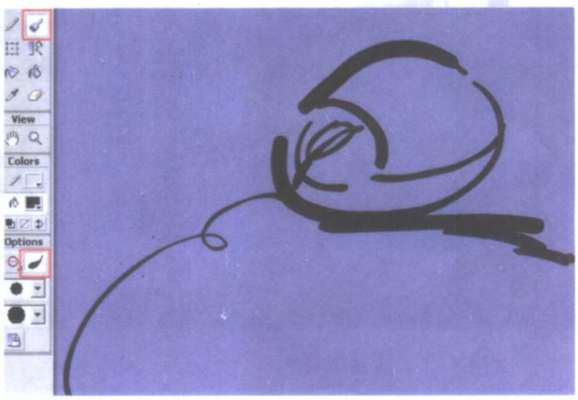


图 3–6　使用压感笔绘制的效果

Step 4 单击填充工具，选择自己喜爱的颜色对人物进行填充，如图3–7所示。



图3–7 填充色彩

提示

如果有些地方填充不上颜色，可以适当地设置缺口宽度（图3–8）。



图3–8 设置缺口宽度

3.2 制作影片片段

Step 1 在第3帧上插入一个关键帧，并适当地将手、脚和汗珠的位置进行一些移动，最好再制作一个投影增加真实性，以此形成可循环播放的影片片段。也许初学者这时候对影片片段的概念还不是很了解，没关系，继续后面的学习，相信你很快就会完全掌握的（图3–9）。



图3–9 循环播放的影片片段

Step 2 按 Scene 1 回到主场景，按快捷键Ctrl+L打开Library（文件库）面板，将刚刚做好的影片片段拖入场景中。新建一个图层并命名为“地面”，如图3-10所示，然后将它放置在最底层。

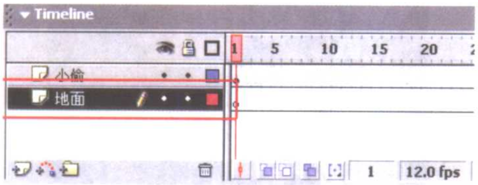


图3-10 新建一个图层

Step 3 使用铅笔工具在“地面”图层中绘制出地面的形状（图3-11）。

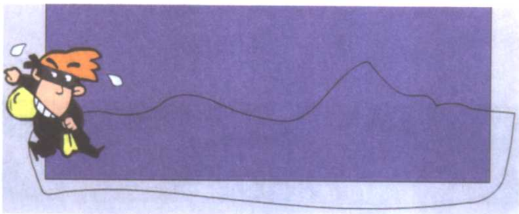


图3-11 绘制地面

Step 4 使用油漆桶工具对地面进行填充，在Color Mixer面板中将填充方式设置为Linear（线性）填充，然后设置前景色为#20262F，背景色为#D5D3EF（图3-12）。

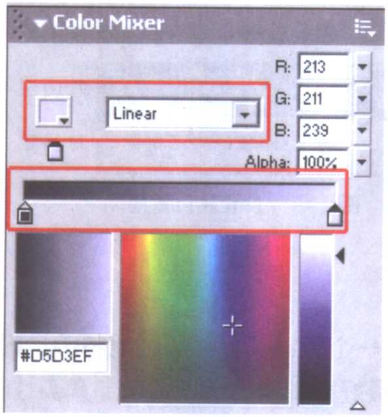


图3-12 Color Mixer面板

Step 5 这时候如果发现填充的方向不正确，可以使用工具对填充色进行调整，最后按F8键将地面图形转为Symbol，如图3-13所示。

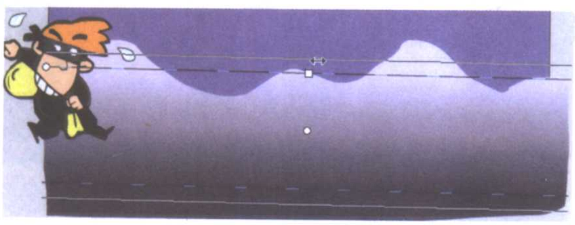


图3-13 对填充色进行调整

Step 6 新建一个图层，用相同的方法绘制出远处的房子。我想通过前面的学习，大家对绘图工具和绘图方法都有了一定的了解，房子的绘制应该不在话下吧！最后效果如图3–14 所示。



图 3–14 绘制出远处的房子

3.3 制作移动引导线

Step 1 首先按 F5 键将所有图层的时间轴都延长至 100 帧处，然后用鼠标右键单击“小偷”图层，在弹出的菜单中选择 Add Motion Guide 增加引导线图层（图 3–15）。

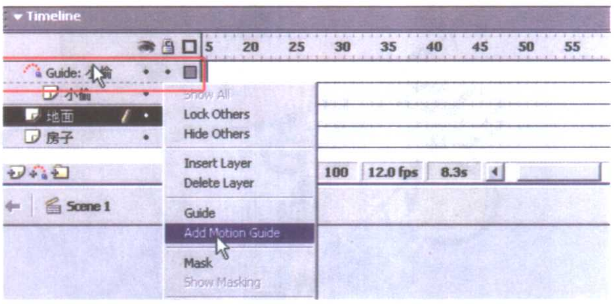


图 3–15 增加引导线图层

Step 2 在引导线图层中，使用 ✎ 工具顺着地面的起伏绘制一条曲线，如图 3–16 所示。

提示

这条引导线采用任何颜色、粗细线条来绘制都没有关系，因为当影片导出成 .swf 文件后，线条会自动隐藏不见。

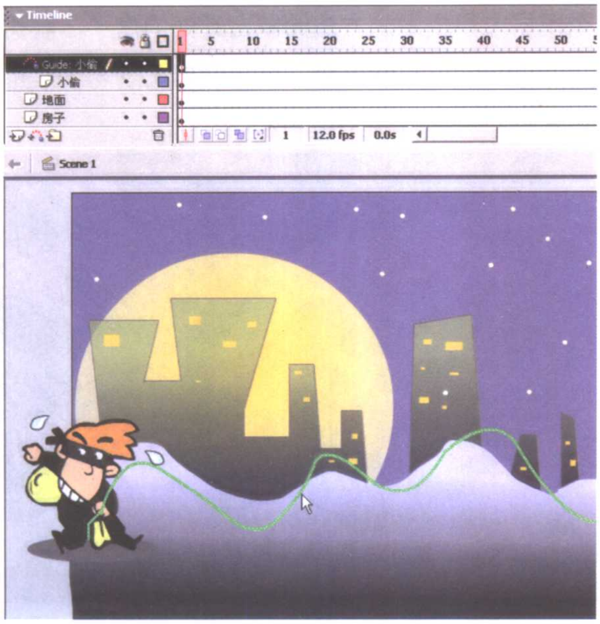


图 3-16　绘制引导线

Step 3　要想让引导线起作用，需要设置起点和终点。单击“小偷”图层的第 1 帧，使用 工具将图形的中心点移动到引导线的起点处（图 3-17）。



图 3-17　设置起点

Step 4　在当前层的第 100 帧处增加一个关键帧，然后将图形的中心点拖动到引导线的终点，如图 3-18 所示。



图3-18 设置终点

Step 5 用鼠标右键单击当前图层的第1帧，在弹出的菜单中选择Create Motion Tween产生移动渐变动画。按下Enter键预览Timeline，就可以看到小偷随着你绘制的引导线奔跑的动画了。如果动画不正常，很可能是你的起点或终点没有对齐，调整一下吧。最后效果如图3–19所示。



图3-19 预览动画

Step 6 我们的画面似乎还缺点什么，增加一个移动的月亮作为远处的背景或者利用所学的知识，做一些随风飘动的雪花吧。图3–20所示就是添加月亮和雪花后的效果。



图3-20 丰富画面后的效果

3.4 小结

当完成这个动画的制作后，我们又掌握了两项基本的技巧：移动引导线和影片片段的应用。引导线的作用比较容易理解，在此就不再多介绍了。还是重点谈谈影片片段的作用吧：我们将一个包含自身动画的影片片段镶嵌在主电影当中，这样在同一时间内，这两个不同的动画就会独立运行，彼此不相冲突（本章中，小偷奔跑就是一个简单的影片片段）。合理地运用此功能，往往可以制作出非常眩目的视觉效果。

闪客帝国

Flash MX

第 4 章 Mask（遮罩）动画的魅力

本章重点

- 熟练运用遮罩技巧制作动画效果
- 如何将导入的点阵图形转换成矢量图
- 如何通过 Mask 功能创作出丰富多彩的视觉效果

预览成品

这是一个简单的 Mask（遮罩）动画效果，在背景图的衬托下，可以看到一缕辉光从“COOL”字样上面一闪而过，非常眩目！如图 4–1 和图 4–2 所示。



图 4-1　成品效果之一



图 4-2　成品效果之二

提示

Flash 中的 Mask 与 Photoshop 中的 Layer mask 有相似之处。我们可以定义一个颜色区域作为 Mask（遮罩），然后用它遮住某一图层，于是就只有在 Mask 范围内才会显露出被遮住图层中的图形，而 Mask 范围以外的图形则完全不允许被显露出来。

操作步骤

4.1 制作背景图层

Step 1 启动Flash MX，建立一个新的文件。在Properties面板中设置Size为400×300Pixels，Frame Rate（速率）为12帧/秒（图4—3）。

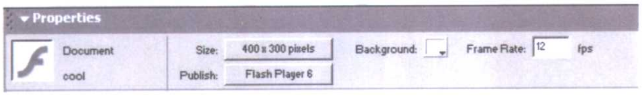


图 4-3 Properties 面板

双击“Layer 1”图层，将它改名为“背景”。选择File | Import（导入）命令，在附赠的光盘中找到素材 | 水.jpg文件，将此图导入场景中并使用⌗缩放工具将它调整到合适大小，如图4—4所示。

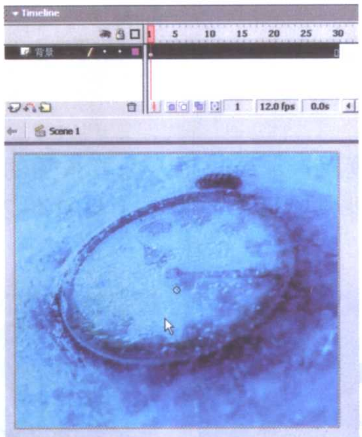


图 4-4 导入图片

Step 2 选中导入的图片，选择Modify | Trace Bitmap命令，在弹出的对话框中按图4—5所示进行设置，最后结果如图4—6所示。

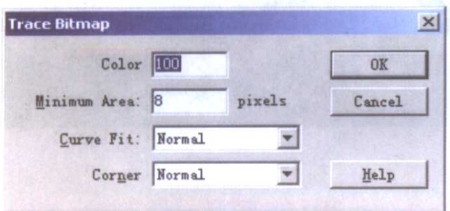


图 4-5 Trace Bitmap 对话框

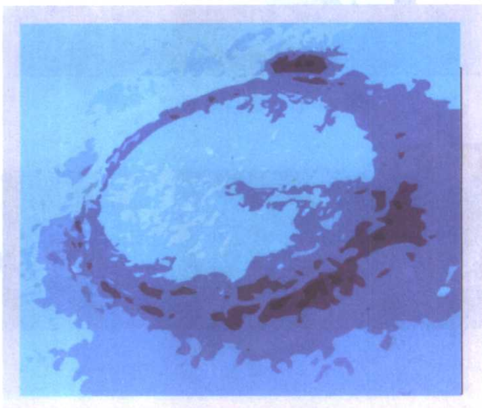


图 4-6 转化效果

Step 3 新建一个图层，使用 A 工具在场景中输入“COOL”字样（图 4–7），然后按 F8 将文字图形转为 Symbol（元件），如图 4–8 所示。



图 4-7 输入文字

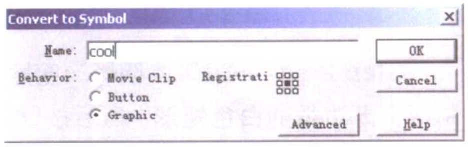


图 4-8 转为 Symbol

Step 4 按 F5 键将两个图层的时间轴延长至 30 帧处（图 4–9）。

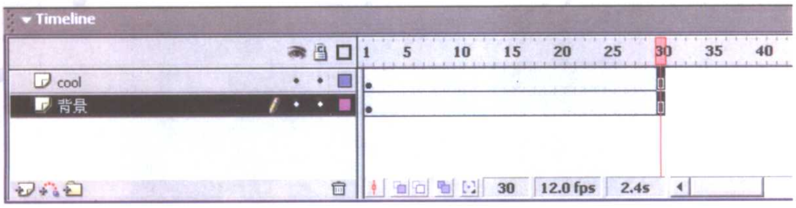


图 4-9 延长时间轴

4.2 制作阴影遮罩效果

Step 1 新建一个图层起名为“COOL–阴影”，将它放置在“COOL”图层之下，如图 4–10 所示。

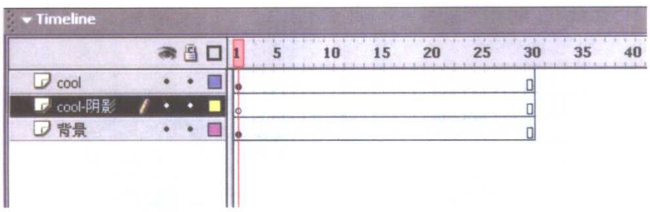


图 4-10 新建一个图层

单击 A 工具，将填充色的 R、G、B 值设置为 51、51、51，在当前层输入“COOL”字样并移动至文字的右下方作为阴影，最后将文字阴影转为一个 Symbol（图 4–11）。



图 4-11 制作阴影

Step 2 在“COOL－阴影”图层之上新增一个“遮罩”图层，使用□工具在场景中绘制两个无边框的白色矩形，然后按F8键将它转为一个Symbol并移动至图4–12所示的位置。

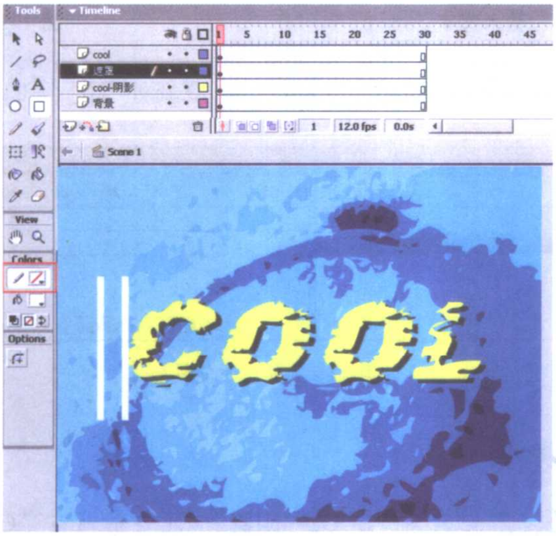


图 4-12 绘制两个矩形

Step 3 按F6键在当前层的第30帧上插入一个关键帧，将两个矩形向右移动（图4–13）。



图 4-13 向右移动矩形

Step 4 用鼠标右键单击当前层的第 1 帧，在弹出的菜单中选择 Create Motion Tween（创建移动渐变动画），如图4–14所示。按下Enter键预览Timeline，最后效果如图4–15所示。

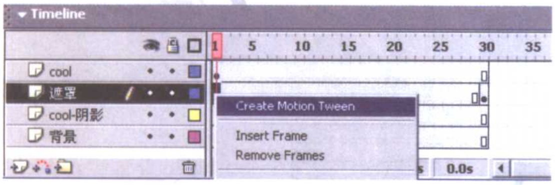


图 4–14 生成 Motion Tween

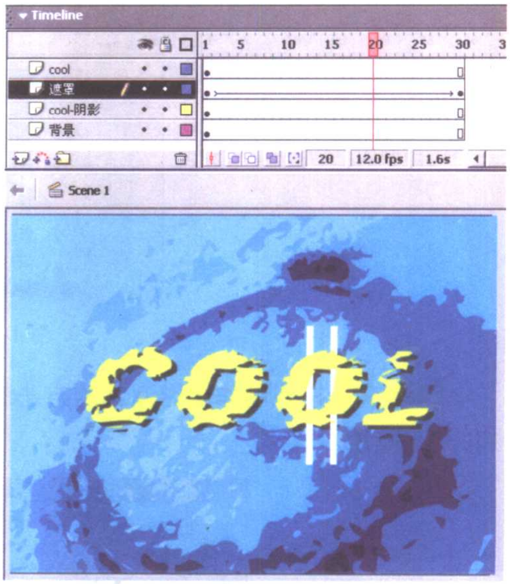


图 4–15 预览效果

Step 5 下面我们来制作最精彩的Mask 效果。用鼠标右键单击“遮罩”图层，在弹出的菜单中选择Mask 选项，结果如图 4–16 所示。

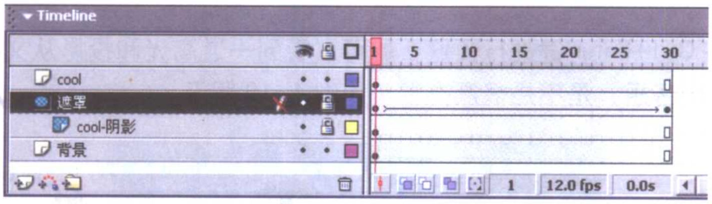


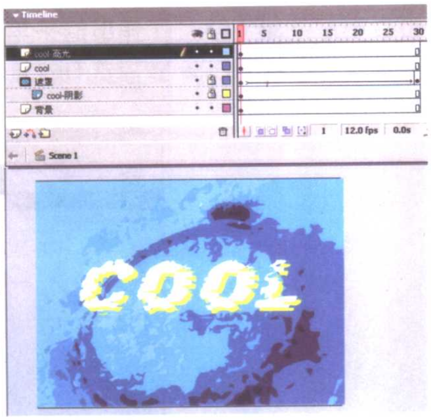
图 4–16 制作 Mask 效果

技巧

两个矩形在本例中可以被看作是移动的Mask（遮罩），而深灰色的阴影只有在遮罩范围内的部分才能被显现出来。Mask（遮罩）的颜色并不重要，因为最终显示出来的将是被遮罩图形的颜色。

4.3 制作高光滑过的效果

Step 1 制作高光遮罩和制作阴影遮罩的方法相似，在此就不做重复了，只介绍一下几个关键的地方。新建一个图层，使用 A 工具在场景中输入“COOL”字样，设置填充色的R、G、B值设置为：255、255、255，然后将文字图形移动至图 4–17 所示的位置并按F8 键将它转为一个Symbol。


图 4-17　新建图层

Step 2　按照制作阴影遮罩的方法制作高光遮罩效果，最后 Timeline（时间轴）状态如图 4-18 所示。

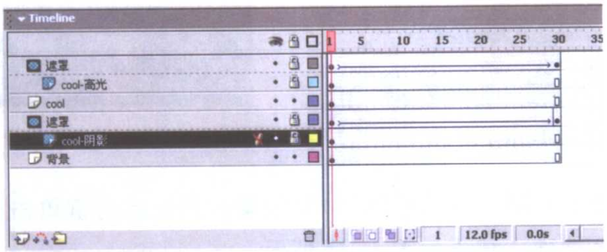


图 4-18　Timeline（时间轴）状态

Step 3　按 Ctrl+Enter 键进行预览，就可以看到一道高光和投影从文字上滑过的动画效果了，再配上些音乐，是不是很漂亮呢？如图 4-19 所示。



图 4-19　最终效果

4.4　小结

通过本章的制作过程可以了解：Mask（遮罩）是一个比较简单的功能，但它却能产生丰富多彩的视觉效果。遮罩本身形状、大小以及运动方式的不同，再加上被遮罩物体自身的形状、色彩、透明度和运动的变化，可以组合出很多令人震惊的动画效果。

闪客帝国 Flash MX

第5章 恐龙变形动画

本章重点

- 深入学习Flash MX中各种绘图方法与技巧
- 如何制作基本的Shape（形状）变形动画
- 了解变形动画的前提条件——打散图形的群组关系
- 如何控制影片播放速度
- 深入了解并合理利用Library图库的资源

预览成品

在淡淡的天空背景之下，两只恐龙相互渐变成对方，这其中的奥秘就是利用了Flash中的Shape（形状）变形动画（图5-1～图5-4）。

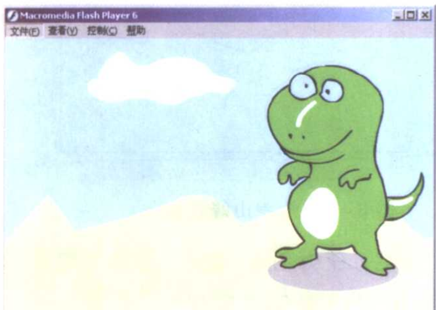


图5-1　动画效果之一



图5-2　动画效果之二



图5-3　动画效果之三



图5-4　动画效果之四

操作步骤

5.1 绘制背景图

Step 1 启动Flash MX，新建文档。在Properties（属性）面板中设置Size为550 × 350Pixels，Background（背景色）为#CDF5FE，Frame Rate（速率）为20帧／秒（图5–5）。

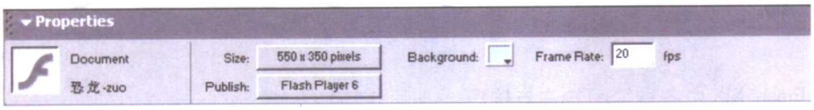


图 5-5 Properties 面板

提示

Flash MX默认的Frame Rate（速率）是12帧／秒，也就是说1秒钟播放影片12帧，如果想让动画播放起来更加连贯，可以适当地提高速率。

Step 2 双击Layer 1改名为“背景”。单击铅笔工具，将Options面版中的Pencil Mode设置为Smooth（光滑）方式（图5–6），然后在场景中绘制出山峰的外轮廓，注意要让轮廓形成封闭的空间以便于填充颜色，如图5–7所示。

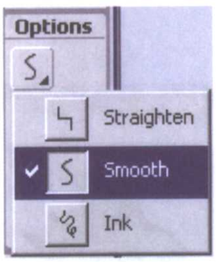


图 5-6 设置 Smooth 方式

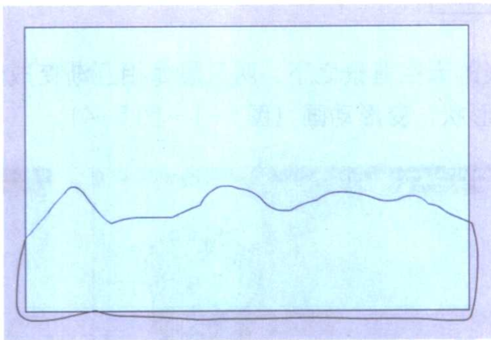


图 5-7 绘制山峰轮廓

Step 3 单击填充工具，设置填充色的R、G、B为255、255、204（图5–8）。填充后使用工具将图形的外轮廓选择并删除，最后效果如图5–9所示。

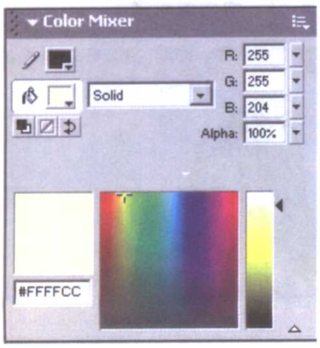


图 5-8 设置填充色



图 5-9 删除外轮廓

Step 4 再用相同的方法绘制出阴影效果（图 5–10），填充色设置如图 5–11 所示。

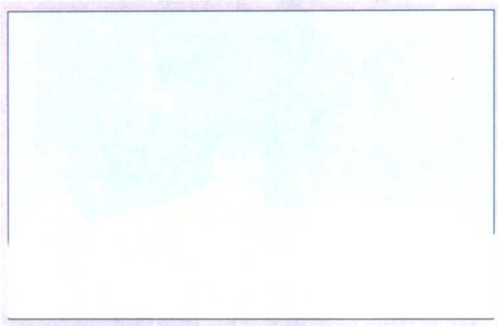


图 5–10 绘制阴影效果

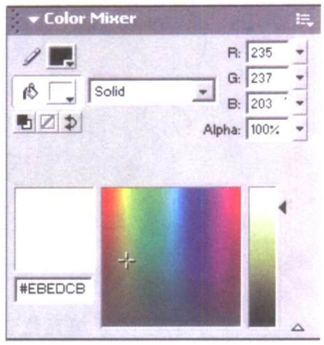


图 5–11 设置填充色

5.2 绘制主角——两只恐龙

Step 1 按 Ctrl+F8 组合键创建一个新的 Symbol，在弹出的 Create New Symbol 对话框中按图 5–12 所示进行设置。

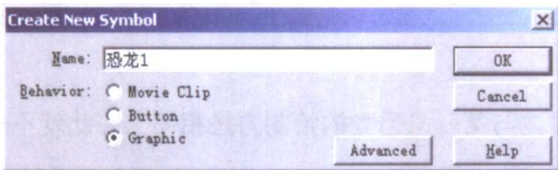


图 5–12 创建 Symbol

Step 2 使用工具在场景中绘制恐龙的外形（图 5–13）。如果想得到更加圆滑的曲线，可以使用工具对线条进行深入的调整，如图 5–14 所示。



图 5–13 绘制恐龙



图 5–14 对线条进行调整

Step 3 单击工具，设置填充色为 #66FF00，然后对恐龙身体进行填充。眼睛部分可以使用自己喜欢的色彩，这里就默认为白色了（图 5–15）。

Step 4 使用工具继续绘制细节，最后效果如图 5–16 所示。

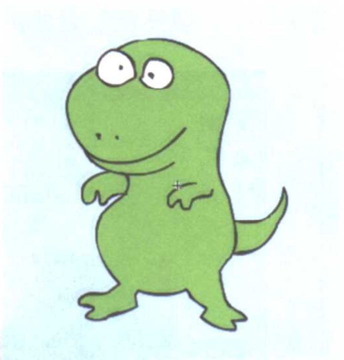


图 5-15 填充色彩

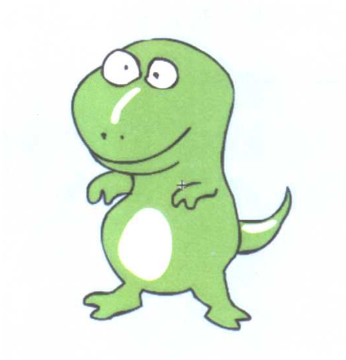


图 5-16 绘制细节

Step 5 按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol，在弹出的对话框中按图 5-17 进行设置。

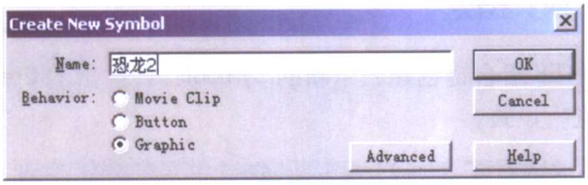


图 5-17 创建 Symbol

Step 6 第二只恐龙与第一只恐龙的绘制方法相同，在此就不一一重复了，关键过程如图 5-18～图 5-21 所示。



图 5-18 绘制轮廓

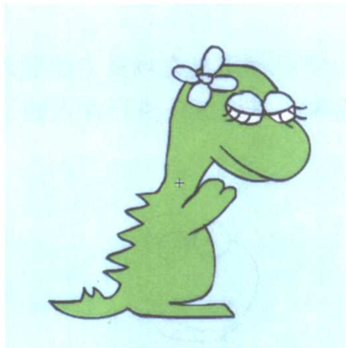


图 5-19 填充整体色彩

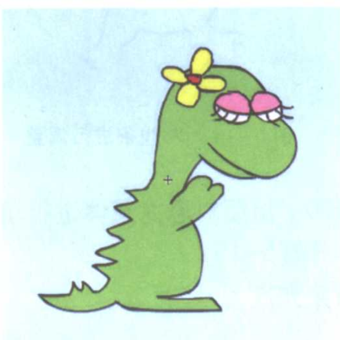


图 5-20 填充局部色彩

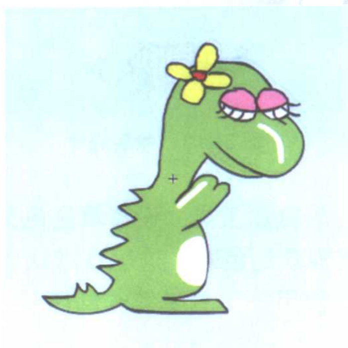


图 5-21 绘制细节

到此为止，这两只看起来有些搞笑的恐龙就绘制完成了。

5.3 制作变形动画

Step 1 返回主场景（图 5–22），新建一个“恐龙”图层，按 F5 键将两个图层的时间轴延长至第 55 帧，如图 5–23 所示。



图 5–22 返回主场景

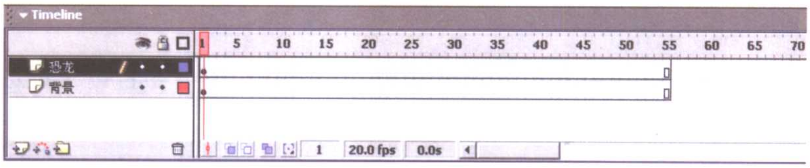


图 5–23 延长时间轴

Step 2 按 Ctrl+L 组合键调出 Library，将“恐龙 1”元件拖入场景中，如图 5–24 所示。

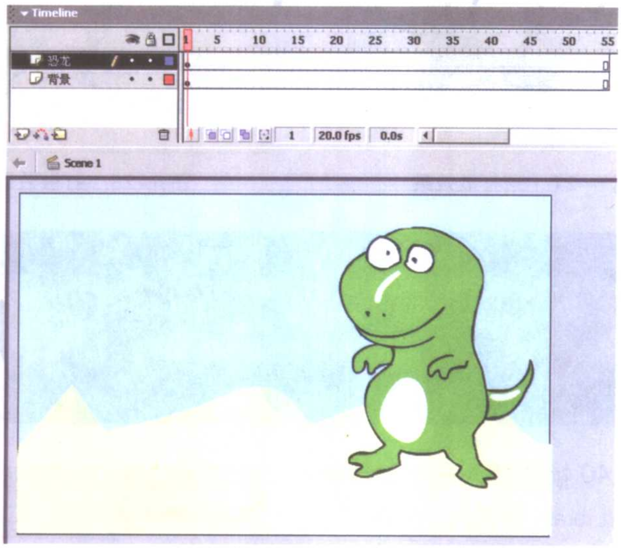


图 5–24 拖入场景

技巧

Library（图库）在 Flash 中是非常重要的一个概念，所有的元件、图形、按钮、影片片段等都存放在这里，合理地利用 Library 将会起到事半功倍的效果。

Step 3 在当前图层第 3、第 4、第 8、第 9、第 15 帧处分别插入关键帧（图 5–25）。使用 工具将第 3 和第 8 帧中的恐龙图形向上移动，按 Enter 键预览 Timeline，形成恐龙跳动的动画，如图 5–26 所示。

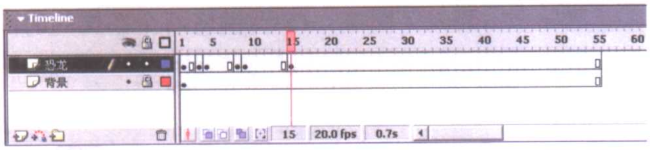


图 5-25　插入关键帧

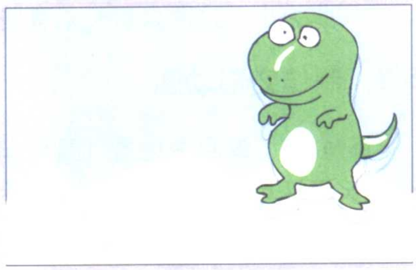


图 5-26　将第 3、8 帧中的恐龙图形向上移动

Step 4　单击当前层的第 20 帧，然后按 Ctrl+B 组合键将恐龙图形打散（图 5–27 和图 5–28）。

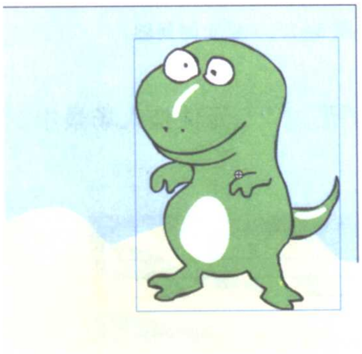


图 5-27　未打散效果

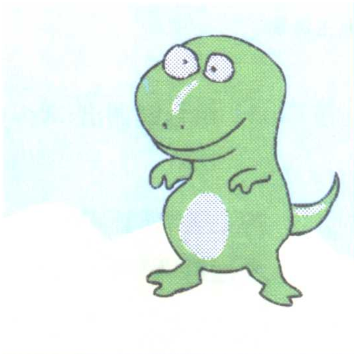


图 5-28　打散效果

提示

制作 Shape 变形动画最重要的一点就是要彻底打散图形（Ctrl+B），有些图形的组合比较复杂，这时就需要多次执行 Modify | Break Apart 打散命令。

彻底被打散的图形应该如图 5-28 所示：图形的外围没有像图 5-27 的方框包围，而是整个图形被一层灰色的颗粒所覆盖。

Step 5　在第 40 帧处插入一个关键帧，按 Ctrl+L 组合键打开 Library 并调入“恐龙 2”元件，然后将“恐龙 1”删除（图 5–29）。

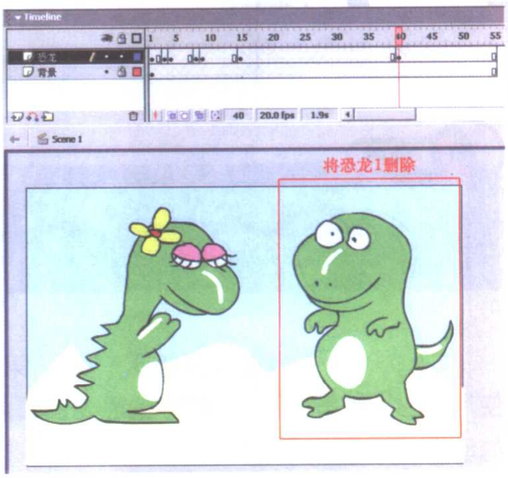


图 5-29　调入元件

Step 6 在当前层的第 45、第 46、第 50 和第 51 帧上分别插入关键帧，使用 ↖ 工具将第 45、50 帧中的恐龙图形向上移动，同样形成恐龙跳动的动画，如图 5–30 所示。

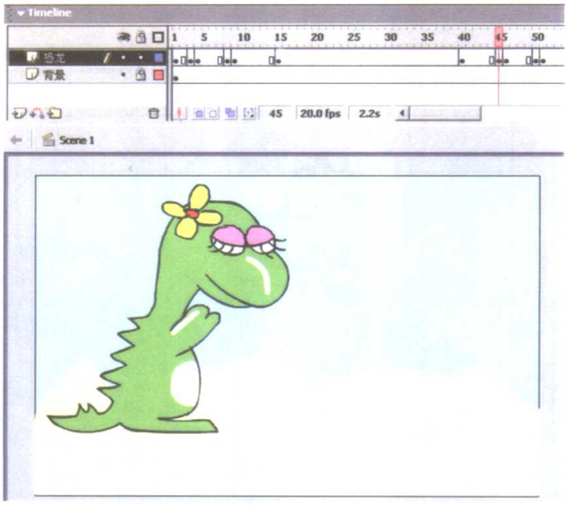


图 5-30 将第 45 和第 50 帧中的恐龙图形向上移动

Step 7 单击第 40 帧，按 Ctrl+B 组合键将恐龙图形打散。单击第 15 帧，在 Properties 面版中将 Tween 设置为 Shape（形状）变形动画（图 5–31），最后结果如图 5–32 和图 5–33 所示。

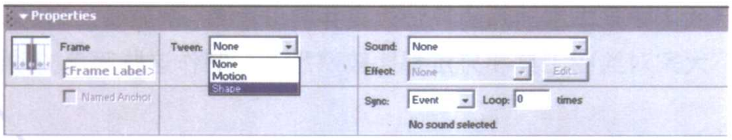


图 5-31 Properties 面板

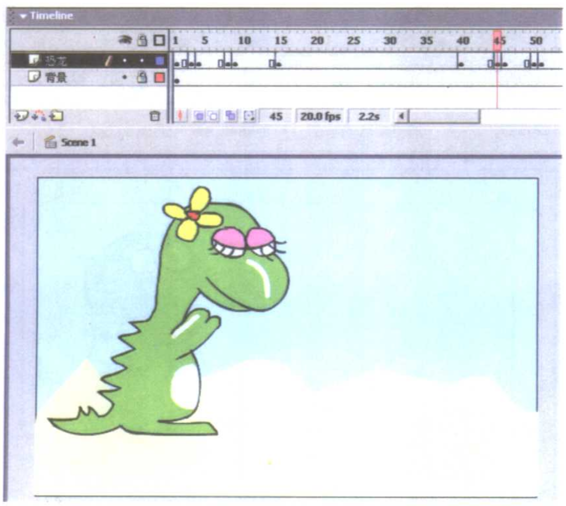


图 5-32 变形动画效果一

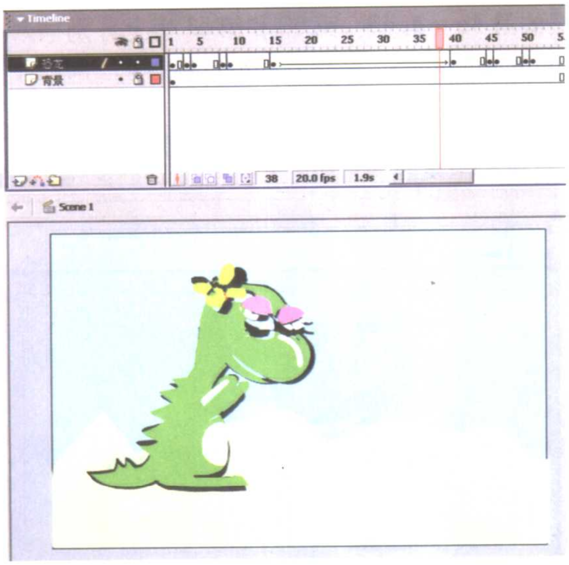


图 5-33 变形动画效果二

提示

如果动画已经变形成功，Timeline 上应该显示出一条淡绿色的实线，反之则是一条虚线。

5.4 丰富动画视觉效果

这一步的目的主要是丰富动画的视觉效果并突出主角，例如增加阴影、浮云等等。通过前几章的学习，大家对绘图工具和方法都比较熟悉了，制作这些简单的动画应该不成问题吧！

Step 1 新建"阴影"图层，将它放置在"恐龙"图层之下。使用○工具绘制一个椭圆作为阴影，并配合恐龙的变形动画制作出阴影的变化（图 5-34）。

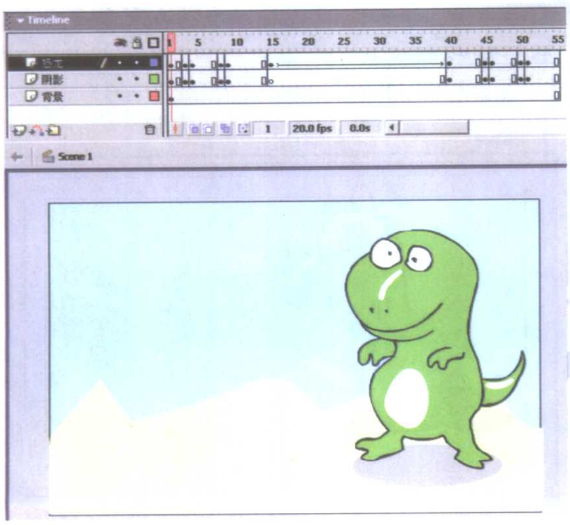


图 5-34 绘制阴影

Step 2 当恐龙跳起时，可以使用⌗工具将阴影图形缩小，如图 5–35 和图 5–36 所示。

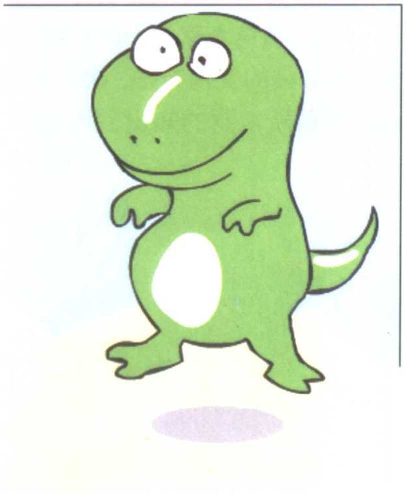


图 5–35 调小阴影

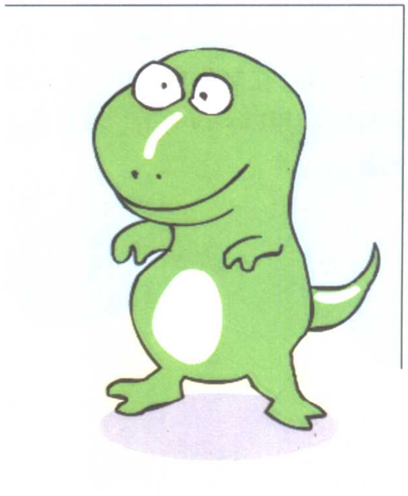


图 5–36 调大阴影

Step 3 再制作出一片浮云飘动的动画，或者根据自己的想像力随意添加吧，最终效果如图 5–37 所示。

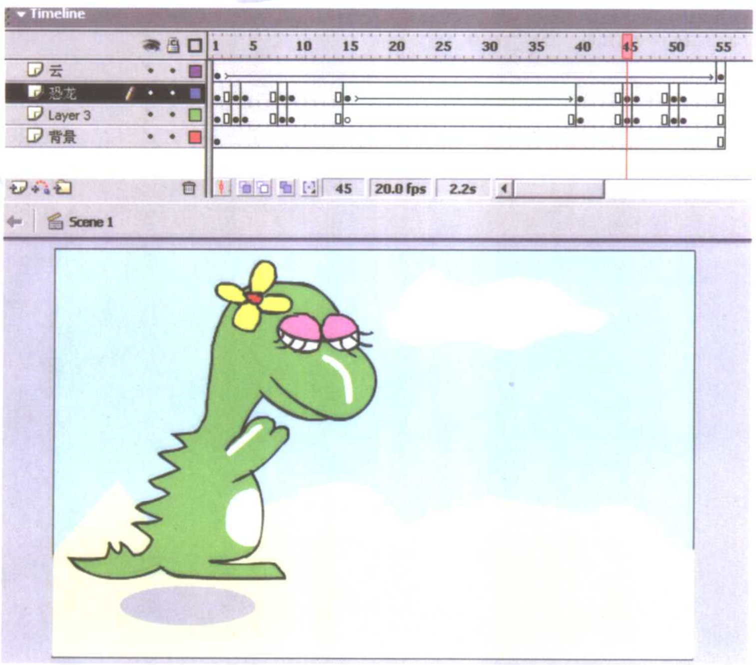


图 5–37 最终效果

所有的制作完成后，选择 File | Export Movie 命令输出成.Swf 格式的文件，这样一个完整的动画就制作完成了。

5.5　小结

本章介绍了一个新的动画形式——Shape 变形动画。相信大家对 Flash MX 的动画形式都有了一定的了解。在制作过程中，又介绍了各种绘图工具的使用方法、改变影片播放速度以及怎样合理地利用Library等等。希望大家能够运用目前所学到的知识，举一反三，创作出更加优秀的动画短片。

闪客帝国

Flash MX

第 6 章 路灯的光晕

本章重点

- 利用Flash MX 中的填充工具制作逼真的光晕
- 通过调节 Alpha 数值来模拟柔软、朦胧的灯光效果
- 如何反复利用元件并组合出复杂的视觉效果
- 用简单的技术和色彩搭配制作出令人印象深刻的动画
- 将影片片段装载到主场景中形成反复循环的影片动画

预览成品

寂静的黑夜里，街边的一盏路灯呈现出忽暗忽亮的光晕效果，朦胧的灯光与深蓝色的天空形成的色彩对比深深地吸引了我…… ……，效果如图 6–1 和图 6–2 所示。

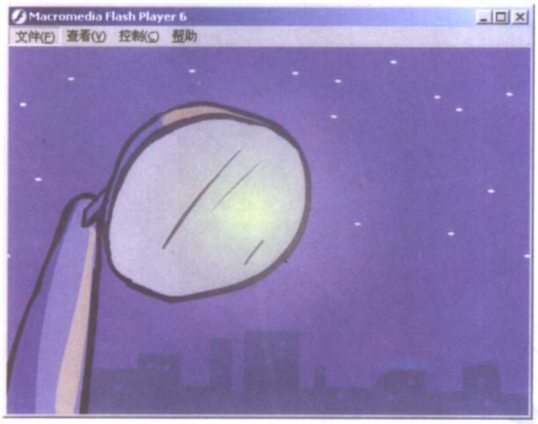


图 6-1 成品效果之一



图 6-2 成品效果之二

操作步骤

6.1 绘制背景图

Step 1 启动Flash MX，新建一个文档。在Properties面板中设置Size为550 × 350Pixels，

Background（背景色）为 #6666CC（图 6–3）。

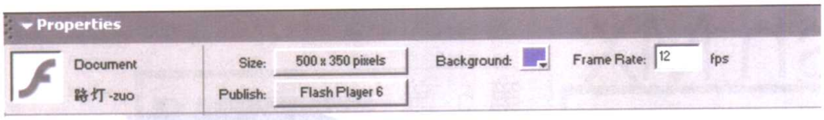


图 6-3 在 Properties 面板中设置参数

Step 2 双击 Layer 1 命名为“背景”。使用工具在场景中绘制出远处建筑的外轮廓。然后单击工具，设置填充色为 #455C89，填充后将图形的外轮廓删除，最后效果如图 6–4 所示。

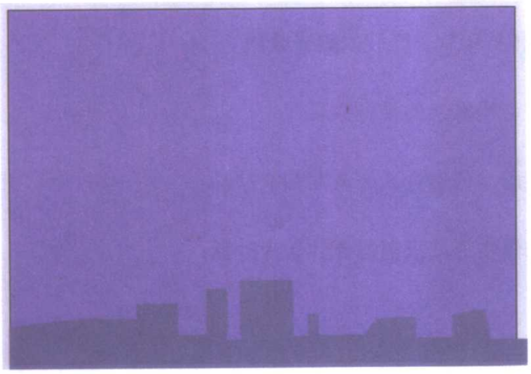


图 6-4 绘制远处建筑

Step 3 单击橡皮工具，设置其形状为方形（图 6–5），然后在场景中擦出窗户的轮廓，如图 6–6 所示。



图 6-5 设置形状

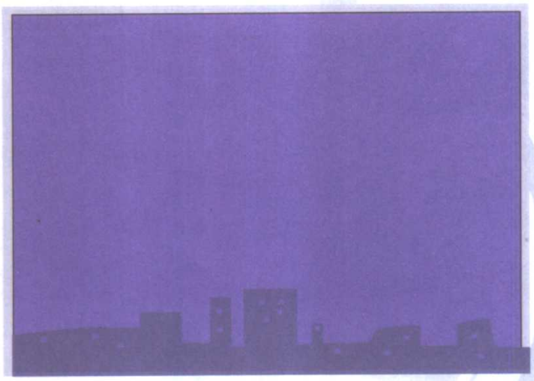


图 6-6 擦出窗户轮廓

6.2 绘制路灯

Step 1 按 Ctrl+F8 组合键创建一个新的 Symbol，命名为“路灯”。使用工具在场景中绘制出路灯的外轮廓（图 6–7）。

Step 2 使用工具画出路灯的明暗交界线，并使用工具调整曲线的圆滑度（图 6–8）。

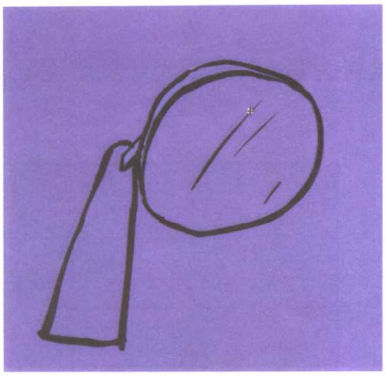


图 6-7 绘制路灯

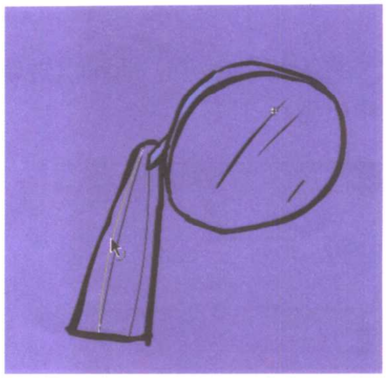


图 6-8 调整曲线的圆滑度

Step 3 单击工具，设置填充色的 R、G、B 为 66、89、159，填充图 6-9 所示的部分， RGB 为 128、152、202，填充图 6-10 所示的部分，RGB 为 254、230、160，填充图 6-11 所示的部分，RGB 为 255、255、204，填充图 6-12 所示的部分，RGB 为 254、215、97，填充图 6-13 所示的部分，到此为止，路灯的绘制全部完成。

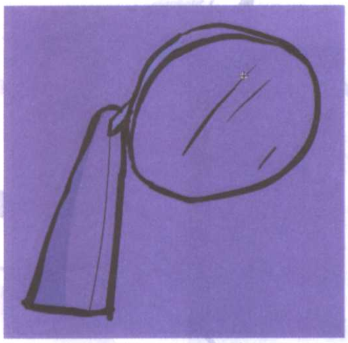


图 6-9 填充颜色

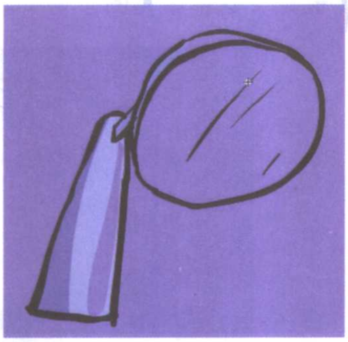


图 6-10 填充颜色

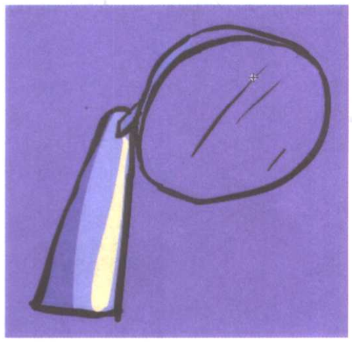


图 6-11 填充颜色

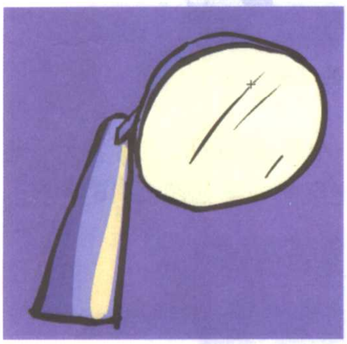


图 6-12 填充颜色

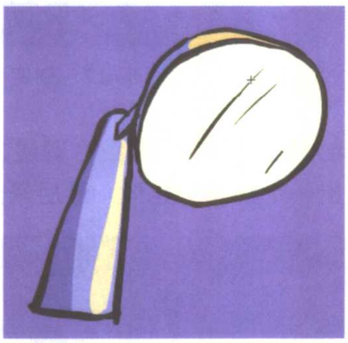


图 6-13 填充颜色

6.3 制作光晕效果

Step 1 创建一个新的 Symbol，命名为“光晕”。单击工具，在 Color Mixer 面板中设置填充方式为 Radial（圆形渐变），并设定第一个色标为淡黄色，第二个色标为背景色（图

6–14）。

Step 2 将第二个色标的Alpha（透明度）设置为0，以便使光晕能够逐渐淡化并融入到背景颜色中（图6–15）。

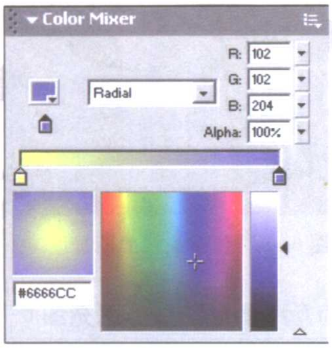


图6-14 设置填充方式

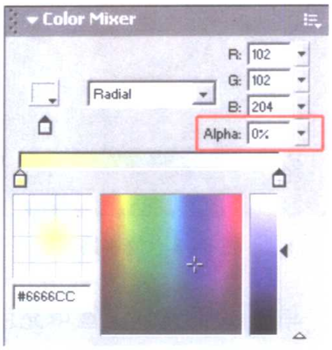


图6-15 设置Alpha

Step 3 单击○工具，将Stroke Color指定为None（不描边线），如图6–16所示。然后配合Shift键在场景中拖出一个圆形，这样就得到了一个非常柔和的晕光（图6–17）。



图6-16 不描边线

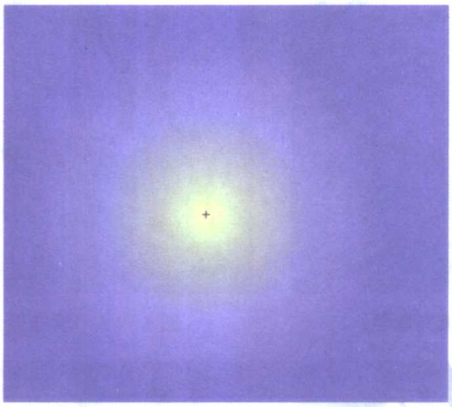


图6-17 创建柔和的晕光

Step 4 下面来制作晕光的光线。按Ctrl+F8组合键建立一个新的Symbol，命名为"光线"，使用□工具在场景中绘制出一个细长的矩形，最后晕光光线的效果如图6–18所示。

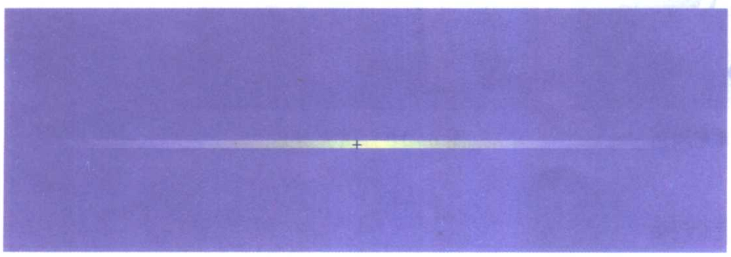


图6-18 晕光光线

Step 5 继续按Ctrl+F8组合键建立一个Symbol，命名为"光线组合"。然后打开Library，

将刚刚绘制好的“光线”元件重复拖入场景中，使用工具调整各束光线的长短和方向（图6–19）。

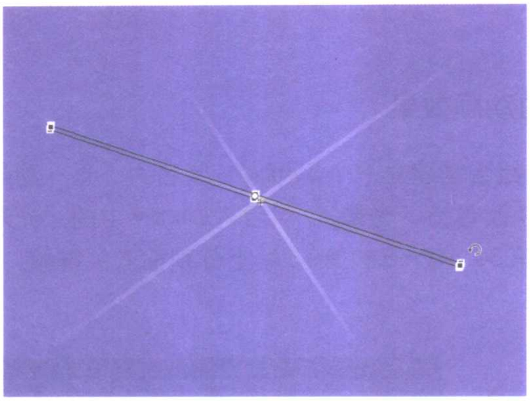


图 6-19　调整各束光线

Step 6　在 Properties 面板中将每束光线的 Alpha 值调整为 33%（图 6–20）。

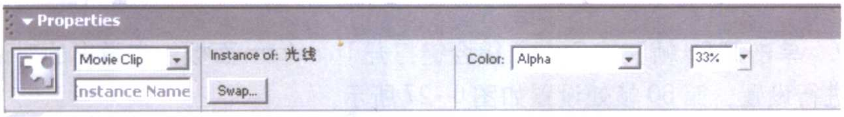


图 6-20　在 Properties 面板中设置 Alpha 值

Step 7　再新建一个 Symbol，命名为“光圈”。单击工具，将 Stroke Color 的色彩设为 #FFFFCC，Fill Color 设置为 None，如图 6–21 所示。然后配合 Shift 键在场景中拖出一个圆形，这样就得到了一个没有填充色的圆形外轮廓（图 6–22）。



图 6-21　设置填充

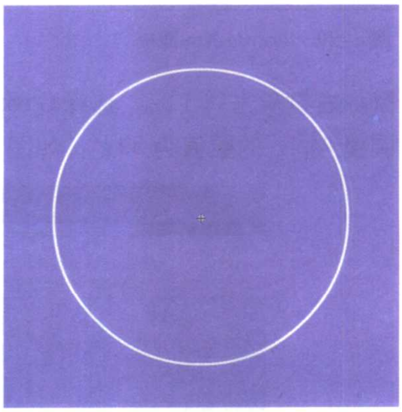


图 6-22　圆形外轮廓

提示

现在已经制作好所有的元件，准备合成影片了。按下 Ctrl+L 组合键打开 Library，最后效果应如图 6–23 所示，绘制完成的元件都储存在这里。如果不一样，很可能是哪一步出现问题，回去检查一下吧。



图 6-23　Library

6.4　制作光晕渐变的动画效果

Step 1　按 Ctrl+F8 组合键建立一个 Symbol，起名为“光－动画”（图 6-24）。双击 Layer 1 改名为“光晕”，然后将 Library 中的“光晕”元件拖入到场景中并在第 30、第 60 和第 75 帧上分别插入关键帧，如图 6-25 所示。



图 6-24　新建 Symbol

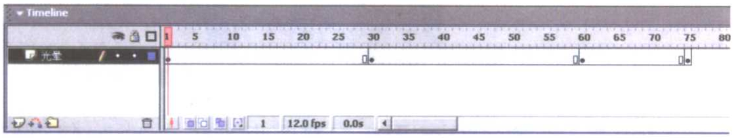


图 6-25　插入关键帧

Step 2　单击第 30 帧，按 Ctrl+T 组合键打开 Transform 面板，在弹出的对话框中按图 6-26 所示进行设置，第 60 帧处设置如图 6-27 所示。

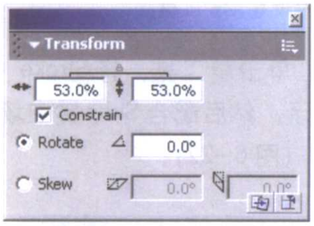


图 6-26　Transform 面板

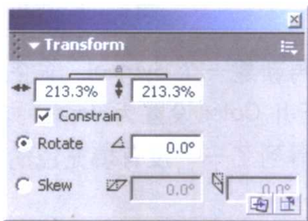


图 6-27　Transform 面板

Step 3　以鼠标右键单击第 1 帧，选择 Create Motion Tween 生成动画，单击第 30 帧，选择光晕图形并调整 Alpha 的数值为 59%，如图 6-28 所示。

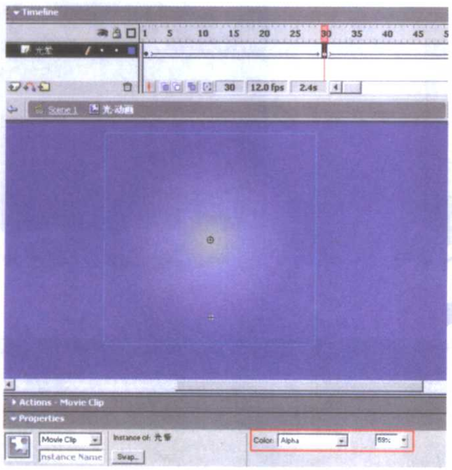


图 6-28　调整 Alpha

Step 4 新建一个“光线”图层，将Library中的“光线组合”元件拖入到当前层中并在第30、第60和第75帧上插入关键帧，如图6−29所示。

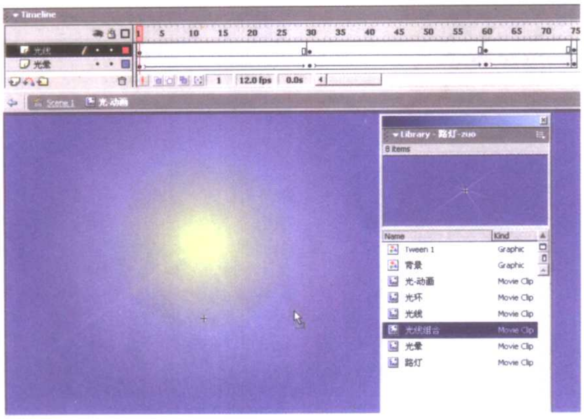


图6-29 拖入元件并插入关键帧

Step 5 按Ctrl+T组合键打开Transform面板，第30、第60和第75帧处设置分别如图6−30、图6−31和图6−32所示。

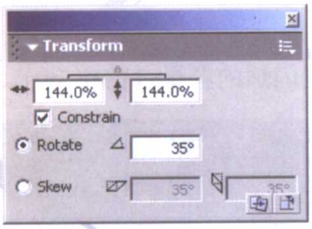


图6-30 在Transform面板中设置第30帧参数

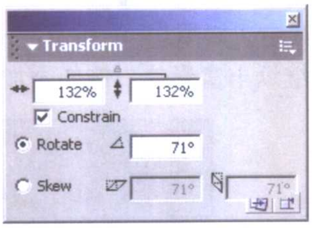


图6-31 在Transform面板中设置第60帧参数

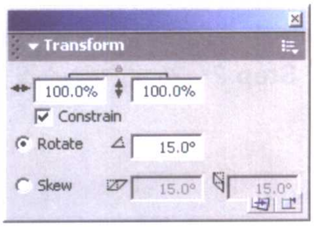


图6-32 在Transform面板中设置第75帧参数

Step 6 将第1、第30、第60和第75帧中光线图形的Alpha值分别调整为36%、12%、45%和25%，最后生成Motion Tween动画（图6−33）。

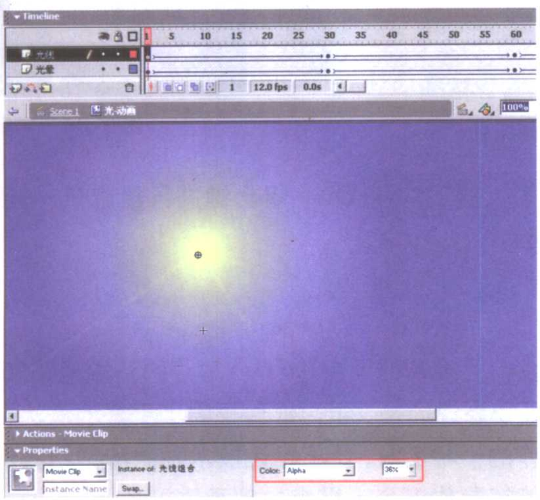


图6-33 设置Alpha生成Motion Tween动画

Step 7 使用同样的方法将光环图层的动画效果制作完成（图 6–34），按下 Enter 键预览 Timeline，就会呈现出忽暗忽亮的光晕效果了。

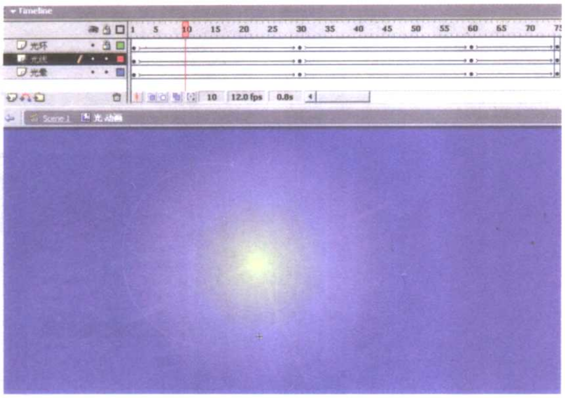


图 6-34 光晕效果

6.5 合成影片

Step 1 单击 Scene 1 回到主场景，新建"背景"、"路灯"和"光晕"图层，并分别将 Library 中与之相对应的元件拖入其中，如图 6–35 所示。

Step 2 根据自己的想像力继续丰富影片，例如添加一些闪烁的星星（图 6–36）。

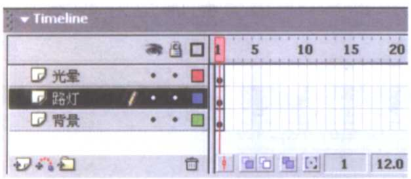


图 6-35 新建图层

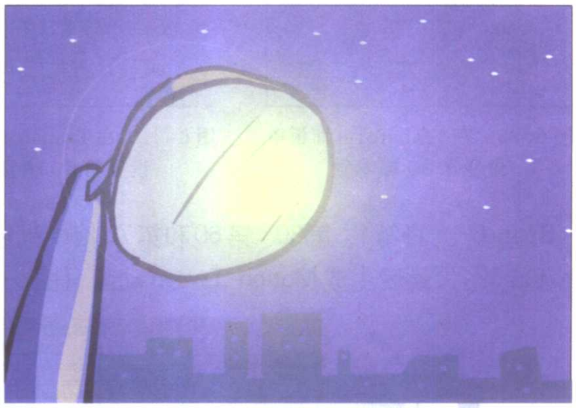


图 6-36 丰富影片

所有的制作都完成了，按下 Ctrl+Enter 组合键进行预览吧，当一切都满意后别忘了按 Shift+F12 组合键进行输出。

6.6 小结

通过本章的学习，我们已经掌握了制作 Flash 短片的基本思路和步骤，也学会了更多的制作经验和技巧。在这里我想说的是，学习软件是为了更好的表达自己的感受和创意等等，它只是我们进行艺术创作的一种工具，而不能让技术限制和制约我们的灵感。真正的高手使用目前的这些技术，就能够制作出令人震惊的动画效果了。

第7章 阴影逐帧渐变的效果

本章重点

- 如何制作逐帧渐变动画
- 了解元件重复利用的优势
- 通过不同的动画制作方式呈现出丰富多变的效果
- 使用Flash MX的矢量绘图工具来模拟真实的阴影

预览成品

这个实例主要讲述了如何在Flash MX中制作出阴影效果，如图7–1和图7–2所示，我们将来可以把这种制作技巧应用到其他动画中。



图7-1　成品效果之一

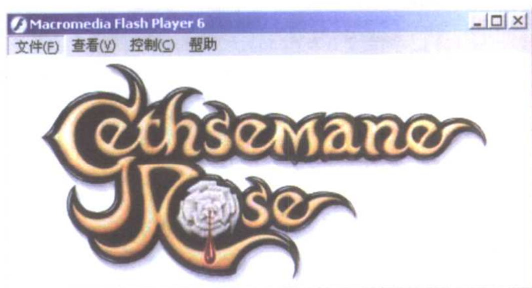


图7-2　成品效果之二

操作步骤

7.1　柔化边缘阴影的制作方法

Step 1　首先绘制或者导入一个图形，选择Modify | Trace Bitmap（转化为矢量图）命令，然后配合Alt键用鼠标向右拖动复制。按Ctrl+B组合键将新复制的图形打散，如果该图形结构复杂，需要多次执行打散命令（图7–3）。



图 7-3 打散图形

Step 2 使用工具将打散的图形填充为深灰色。选择菜单 Modify | Shape | Soften Fill Edges 命令，在弹出的对话框中按图 7-4 所示进行设置，然后将它放置在原图形的后面，最后效果如图 7-5 所示。

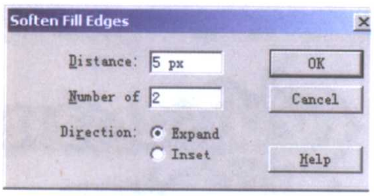


图 7-4 Soften Fill Edges



图 7-5 柔化阴影

柔化边缘阴影的制作方法非常简单，但由于Flash属于矢量绘图软件，因此它所制作出来的阴影效果，无法与点阵图的阴影效果相媲美。矢量图形是由数学函数运算成图，所以层次单一，缺乏材质的细腻感，但也正因为如此，其文件也明显小了很多。

7.2 阴影渐变动画的制作方法

Step 1 启动Flash MX，新建一个文档。在Properties面板中设置Size为450 × 200Pixels，Frame Rate为20帧/秒。选择File | Import（导入）命令，在附赠的光盘中找到素材 | 阴影－2.Png 文件，并使用工具将图形调整到合适大小（图 7-6）。

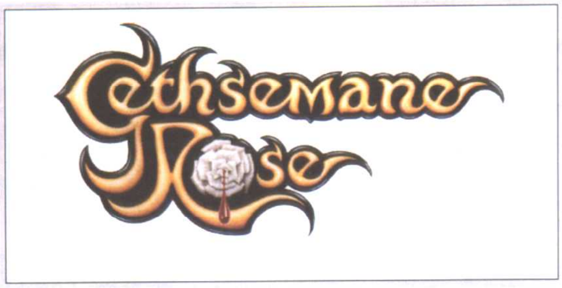


图 7-6　导入图形

Step 2　在第 5 帧上插入一个关键帧，选中图片后配合 Alt 键用鼠标向右拖动复制，单击 Modify ｜ Trace Bitmap 命令，在弹出的对话框中按图 7-7 所示进行设置，最后效果如图 7-8 所示。

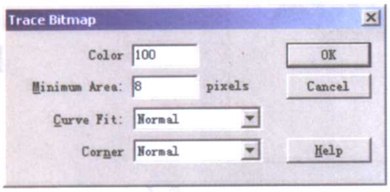


图 7-7　Trace Bitmap

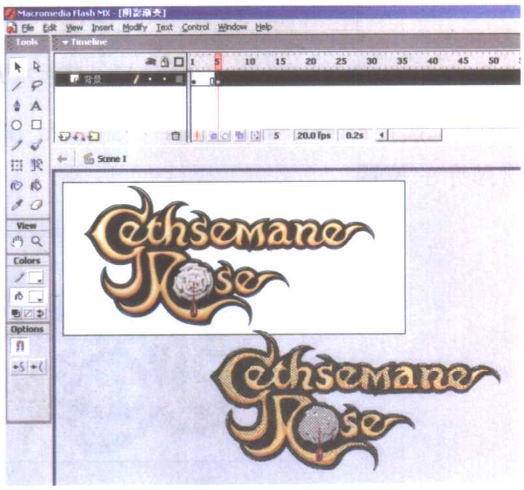


图 7-8　Trace Bitmap 后的效果

Step 3　单击工具，设置填充色为 #999999，然后对被打散的图形进行填充，再按快捷键 F8 将它转为 Symbol（图 7-9）。选择 Modify ｜ Arrange ｜ Send to Back（放置在最底层）命令，然后移动到如图 7-10 所示的位置。



图 7-9　转为 Symbol

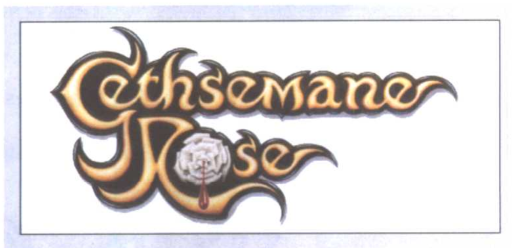


图 7-10　放置在最底层

Step 4　在第7帧插入一个关键帧，将Library中的“阴影”元件拖入场景中并在Properties面板中按图 7-11 所示进行设置。

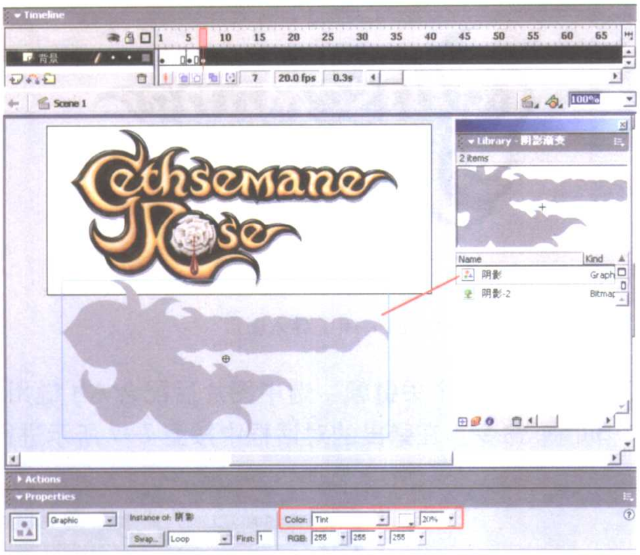


图 7-11　将元件拖入场景中

Step 5　选择 Modify ｜ Arrange ｜ Send to Back（放置在最底层）命令后将它移动到如图 7–12 所示的位置。

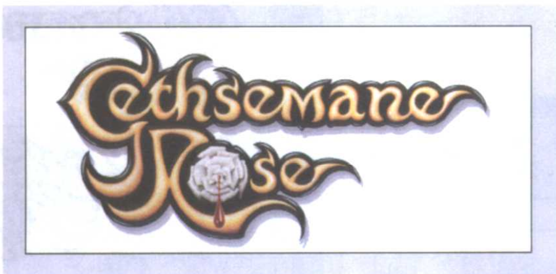


图 7-12　放置在最底层

Step 6　在第 9 帧插入一个关键帧，同样将“阴影”元件拖入场景中并在 Properties 面板中按图 7–13 所示进行设置。选择 Modify ｜ Arrange ｜ Send to Back 命令后将它移动到如图 7–14 所示的位置。

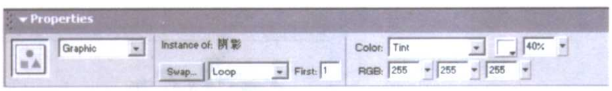


图 7-13　在 Properties 面板中设置参数

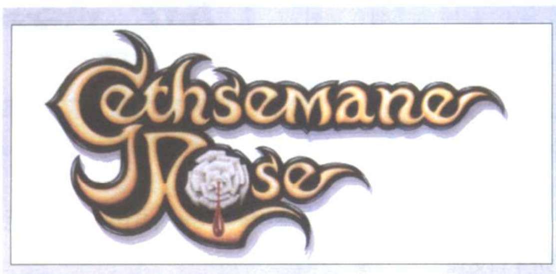


图 7-14　放置在最底层

提示

阴影之间距离越接近，所得到的阴影效果就更加的真实、细腻。

Step 7 在第 11 帧上插入一个关键帧，将“阴影”元件拖到场景中，在 Properties 面板中按图 7–15 所示进行设置。选择 Modify | Arrange | Send to Back 命令后将它移动到图 7–16 所示的位置。

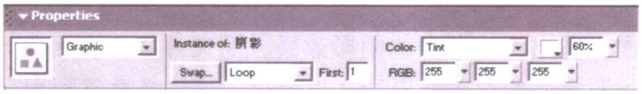


图 7–15 在 Properties 面板中设置参数



图 7–16 放置在最底层

Step 8 按同样的方法继续制作，最后结果如图 7–17 所示。

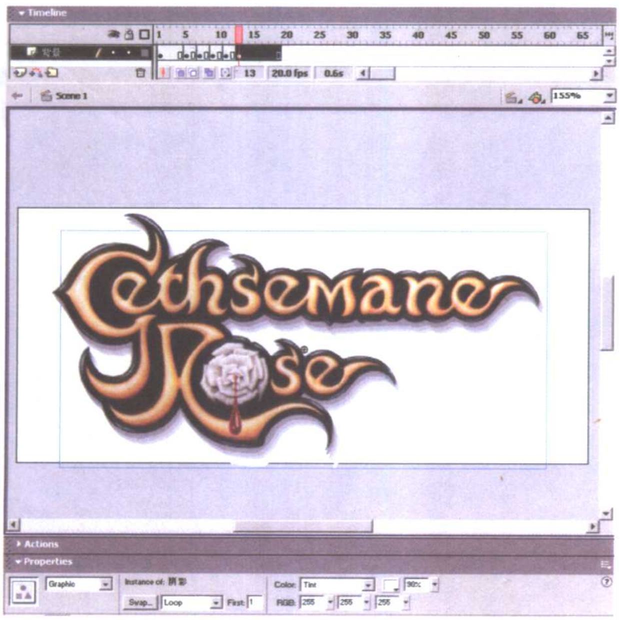


图 7–17 最后效果

7.3 小结

本章所介绍的主要内容，并不直接和制作动画有关。但这是非常重要的一个基础，通过它我们可以更加深入地了解Flash，了解元件的应用等等。有了这个基础，对将来制作复杂动画会有很大的帮助。

下面来回顾一下制作阴影的方法：

（1）柔化边缘方式。这种方法可以使阴影呈现出模糊朦胧的感觉，但由于元件被打散，破坏了其群组关系，所得到的文件会很大。

（2）阴影渐变方式。不断复制元件，为每一个元件设置深浅不一的灰色，并以微小间距整齐的排列，于是便呈现出深浅渐变的阴影效果。而文件并不会因为元件的重复复制而增大，因为元件不会依照复制的次数而累计文件大小，这就是重复利用元件的好处。

第 8 章 雨中的城市

本章重点

- 如何制作有声有色的动画短片
- 利用 Actions 编辑出可循环播放的动画
- 通过制作多层次的动画效果来模拟真实的降雨
- 如何使声音文件循环播放
- 了解创作复杂动画的思考过程和方法

预览成品

这是一个配有声音的Flash动画，它很真实地表现出雨中城市的寂静，并带有一点点忧伤的情绪，成品效果如图8–1和图8–2所示。



图 8-1　成品效果之一



图 8-2　成品效果之二

操作步骤

8.1　绘制所需要的素材

Step 1　启动Flash MX，新建一个空白文档。在Properties（属性）面板中设置Size为

370 × 280Pixels，Frame Rate（速率）为 24 帧／秒（图 8–3）。

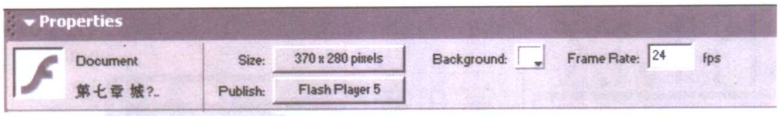


图 8–3 在 Properties 面板中设置参数

Step 2 双击 Layer 1 改名为“背景”。使用 □ 工具绘制一个和场景同样大小的矩形，删除外轮廓后全选矩形，在 Color Mixer 面板中，选择 Linear 线性渐变方式（图 8–4），将背景设置成从深蓝到白色的渐变填充，如图 8–5 所示。

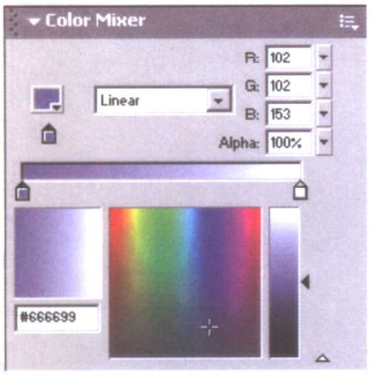


图 8–4 Linear 线性渐变

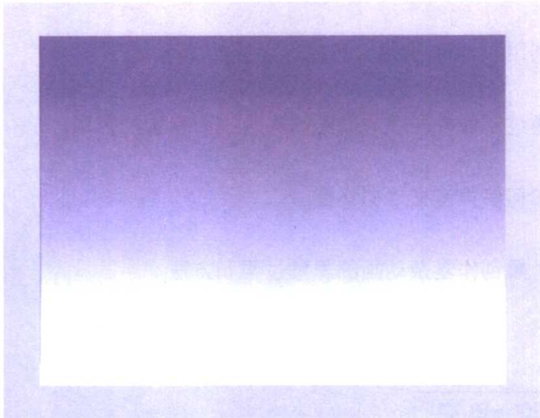


图 8–5 填充背景

Step 3 按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol，命名为“房子 –1”，使用 ⁄ 工具在场景中绘制出如图 8–6 所示的房子外轮廓。

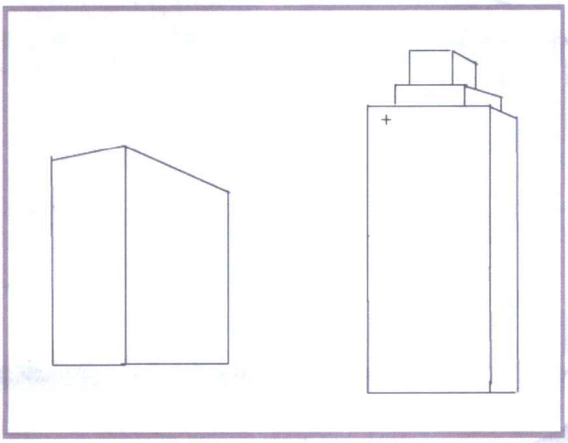


图 8–6 绘制房子轮廓

Step 4 使用 工具对图形进行填充，然后用 工具绘制一些细节，如图 8–7 所示。

Step 5 按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol 并起名为“房子 –2”，使用相同的方法继续绘制（图 8–8）。

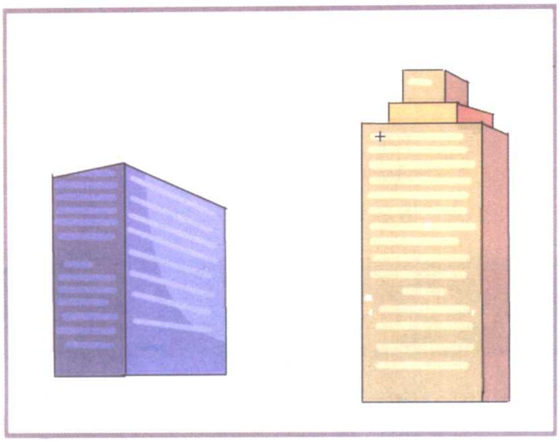


图 8-7　**绘制细节**

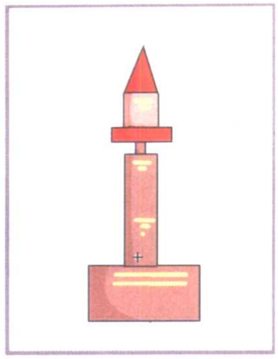


图 8-8　**绘制房子图形**

Step 6　继续创建两个 Symbol（元件），分别命名为“房子 –3”和“房子 –4”并绘制出如图 8–9 和图 8–10 所示的图形。

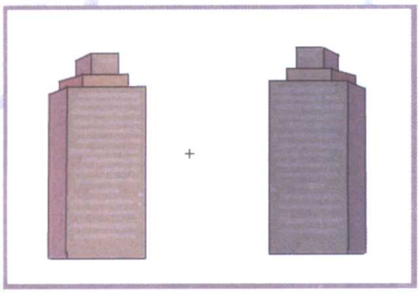


图 8-9　**绘制房子图形**

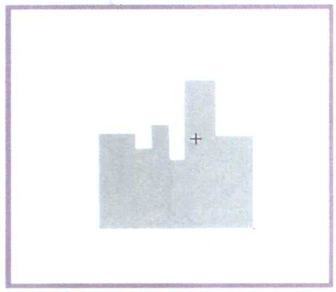


图 8-10　**绘制房子图形**

技巧

我们之所以将城市背景分别制作成 4 个 Symbol，目的是将来在主场景中为它们设置不同的透明度，这样就会形成比较丰富的空间层次。

Step 7　按 Scene 1 按钮回到主场景，新建 4 个图层，分别是“房子 –1”、“房子 –2”、“房子 –3”和“房子 –4”。打开 Library，将刚刚绘制的 4 个 Symbol 分别放入与之相对应的层中（图 8–11）。

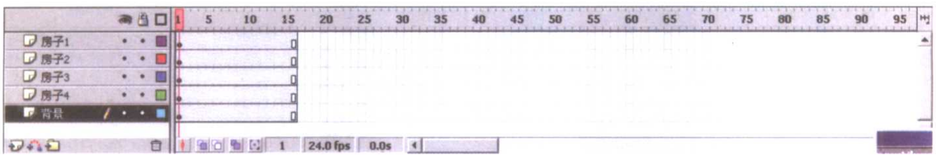


图 8–11　**新建图层并把 4 个 Symbol 放入相应的层中**

Step 8　单击 Timeline 面板的建立图层文件夹按钮，将 4 个房子图层移动到文件夹中，如图 8–12 所示。

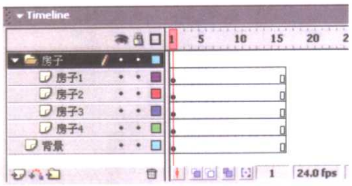


图 8-12　建立图层文件夹

技巧

复杂的动画往往包含着众多的图层，合理地利用文件夹对这些图层进行管理可以提高工作效率。

Step 9　单击"房子-1"图层，在 Properties 面板中设置其元件的 Alpha 为 90%，如图 8-13 所示。

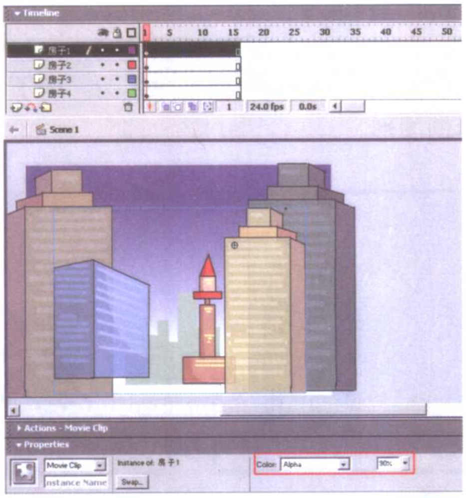


图 8-13　设置元件的 Alpha

Step 10　单击"房子-2"图层，在 Properties 面板中设置其元件的 Alpha 为 66%（图 8-14）。

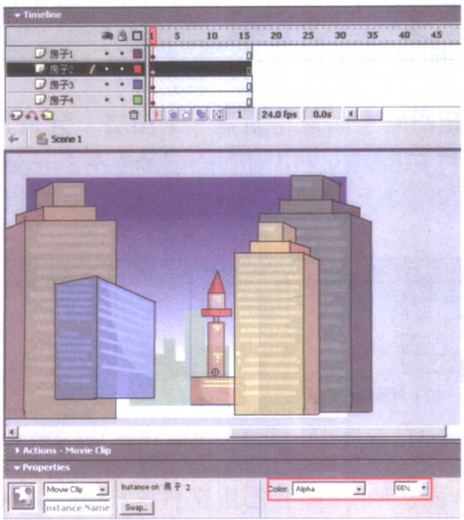


图 8-14　设置元件的 Alpha

Step 11　分别设置“房子 –3”和“房子 –4”图层中元件的 Alpha 为 50% 和 80%，如图 8–15 和图 8–16 所示。

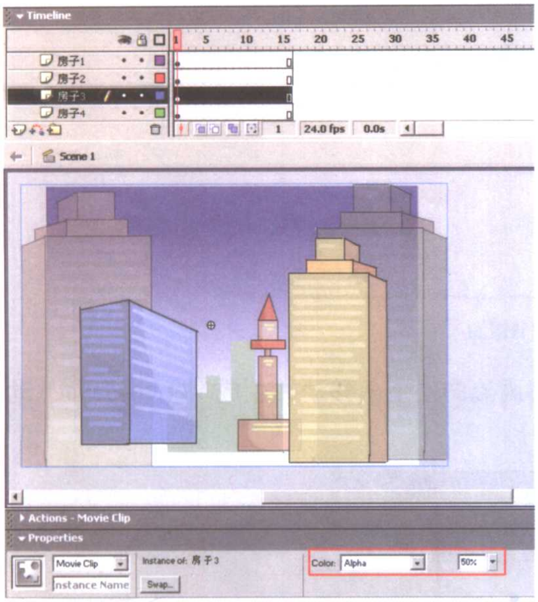


图 8–15　设置元件的 Alpha

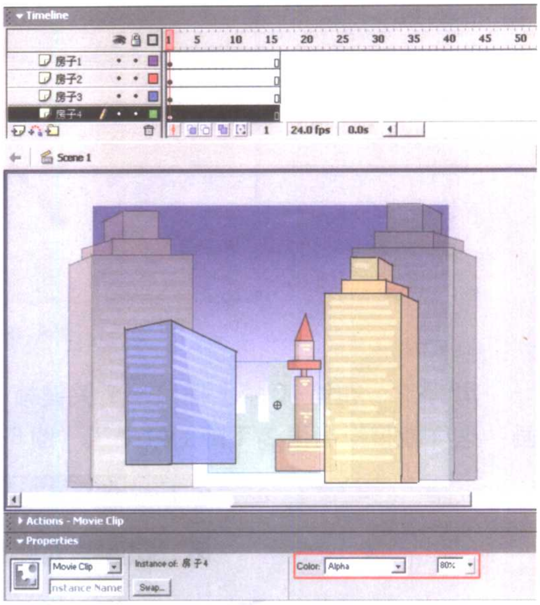


图 8–16　设置元件的 Alpha

Step 12　新建一个图层并命名为“屏幕”，使用 □ 工具在场景中绘制两个黑色矩形（图 8–17）。

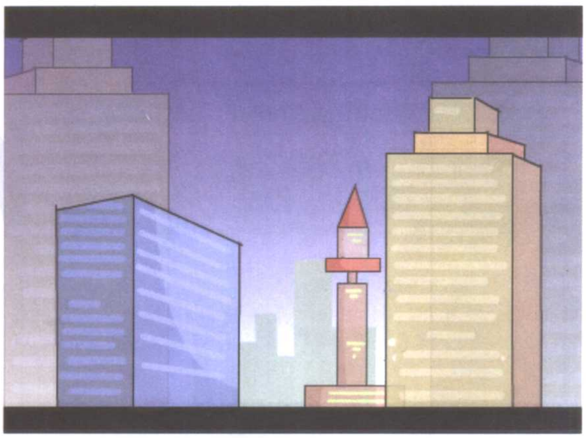


图 8–17　绘制屏幕

到此为止，一幅具有远近虚实、不同层次的城市背景图就制作完成了。

8.2　制作降雨的动画效果

Step 1　按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol，命名为“前层雨水”。使用 ✎ 工具在场景中绘制出如图 8–18 所示的雨滴，并按 F8 键将它转为 Symbol。

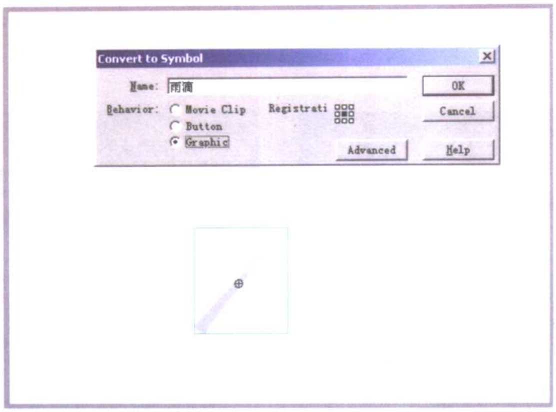


图 8-18 绘制雨滴

Step 2 在第 10 帧上插入一个关键帧，将雨滴向左下角移动并生成 Motion Tween 动画，这样就模拟出雨滴下降的效果了（图 8-19）。

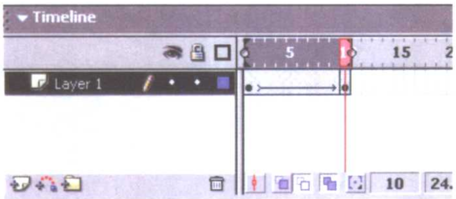


图 8-19 生成 Motion Tween 动画

Step 3 按 Ctrl+F8 组合键创建一个新的 Symbol，命名为“中层雨水”。使用 ⁄ 工具在场景中绘制一条斜线，然后按 F8 键将它转为 Symbol（图 8-20）。

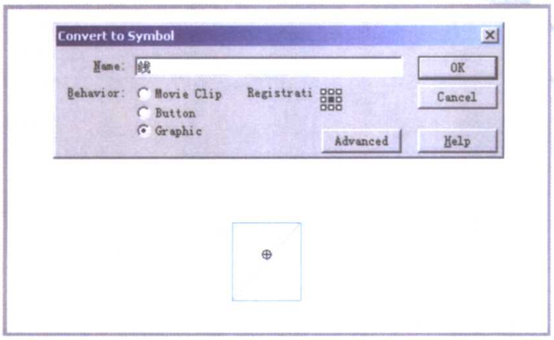


图 8-20 绘制斜线

Step 4 在第 15 帧上插入一个关键帧，将斜线向左下角移动并生成 Motion Tween 动画（图 8-21）。

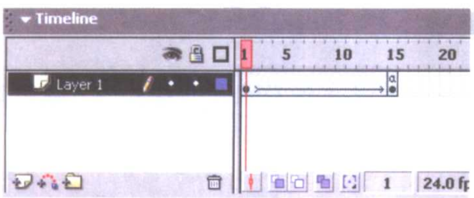


图 8-21 生成 Motion Tween 动画

Step 5 继续创建一个 Symbol，命名为“后层雨水”。使用 ⁄ 工具绘制出图 8-22 所示的图形，并按 F8 键将它转为 Symbol。

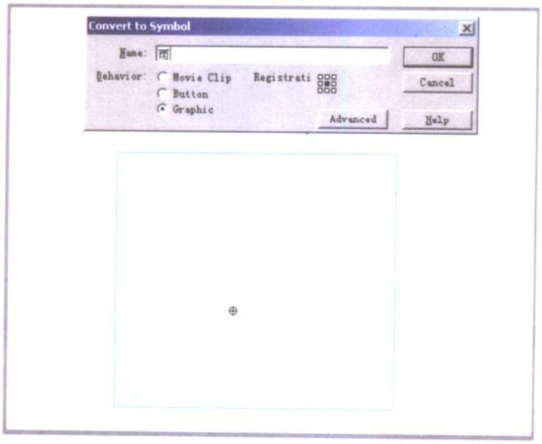


图 8-22　绘制图形

Step 6 在第 20 帧上插入一个关键帧，将图形向左下角移动并生成 Motion Tween 动画（图 8-23）。

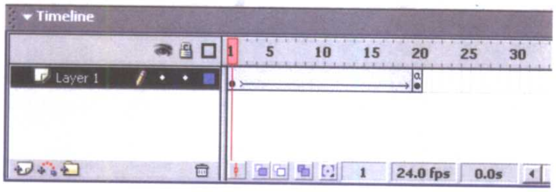


图 8-23　生成 Motion Tween 动画

8.3　合成影片

Step 1 按 Scene 1 按钮回到主场景，新建 3 个图层和 1 个文件夹，如图 8-24 所示。

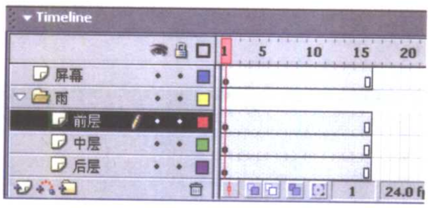


图 8-24　新建图层

Step 2 单击“前层雨水”图层，按 Ctrl+L 组合键打开 library，将与之相对应的元件拖到场景中并设置 Alpha 为 90%（图 8-25）。

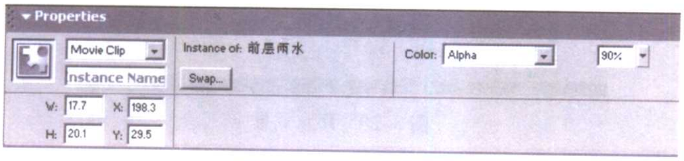


图 8-25　设置 Alpha

Step 3 配合 Alt 键用鼠标移动复制，最后效果如图 8–26 所示。



图 8-26 移动复制

Step 4 单击"中层雨水"图层，将与之相对应的元件拖到场景中并设置 Alpha 为 80%，然后配合 Alt 键用鼠标移动复制（图 8–27）。



图 8-27 移动复制

Step 5 如法炮制将后层的雨水制作完成，设置 Alpha 为 70%，并配合 Alt 键移动复制，最后效果如图 8–28 所示。



图 8-28 雨水效果

按下 Ctrl+Enter 组合键进行预览，效果还不错吧？现在只是成功了一半，如果配上声音

将会更加完美。

Step 6 新建一个图层并命名为"声音"。选择File | Import（导入）命令，在附赠的光盘中找到素材 | Rain.WAV文件，然后在Properties面板中设置Loop（循环次数）为1000（图8-29）。

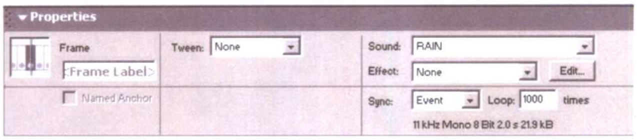


图8-29 设置Loop（循环次数）

提示

如果希望背景音乐能长时间持续播放，则应该将Loops设置的高一些，否则声音会因为循环播放次数少而突然停止的。

Step 7 完成后的图层结构和Library结构如图8-30和图8-31所示。



图8-30 图层结构



图8-31 Library结构

当所有的制作都完成后，选择File | Export Moive命令输出成.Swf格式的影片。

8.4 小结

当完成这个动画后，我们又掌握了更多的制作方法与技巧，特别是学会了如何通过制作多层次的动画效果来丰富画面。Flash 是二维绘图、动画制作软件，但我们就是要在这二维世界中模拟创造出多层次的空间效果，只有这样产生出的作品才会令人心动。

闪客帝国

Flash MX

第 9 章 到此一游——文字的动态输入效果

本章重点

- 使用Flash MX中的填充工具模拟制作具有真实光影效果的立柱
- 如何在绘制好的图形上制作具有凹凸效果的动态字体
- 利用Reverse Frames实现影帧的反转播放
- 使用编辑多帧功能一次变换所有帧的色彩
- 通过简单的技巧制作出文字输入的动态效果

预览成品

这个动画的关键技巧在于先将文字打散再进行反向擦除，然后对部分影帧进行反转播放从而以达到文字输入的动态效果，并且在制作过程中利用了编辑多帧功能，极大地提高了工作效率（图 9–1 和图 9–2）。



图 9-1　成品效果之一



图 9-1　成品效果之二

操作步骤

9.1　绘制立柱和背景墙

Step 1　启动Flash MX，新建一个空白文档。在Properties面板中设置Size为400 × 580Pixels，其他参数保持默认（图 9–3）。

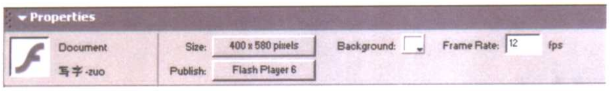


图 9-3 在 Properties 面板中设置尺寸

Step 2 按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol，命名为“墙”。使用 工具配合 Shift 键在场景中绘制出墙面的轮廓，如图 9-4 所示。

Step 3 单击 工具，设置填充色的 R、G、B 为 225、203、115，填充如图 9-5 所示的部分。

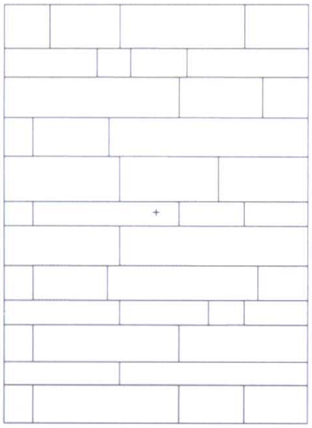


图 9-4 绘制墙面轮廓

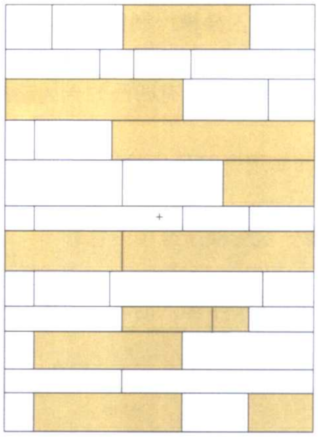


图 9-5 填充部分墙面

Step 4 设置 R、G、B 为 245、236、167，填充如图 9-6 所示的部分，R、G、B 为 225、225、186，填充如图 9-7 所示的部分，至此背景墙的绘制已经完成。

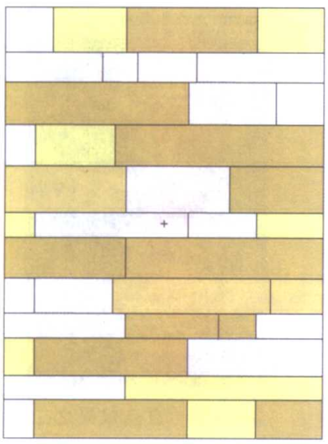


图 9-6 填充部分墙面

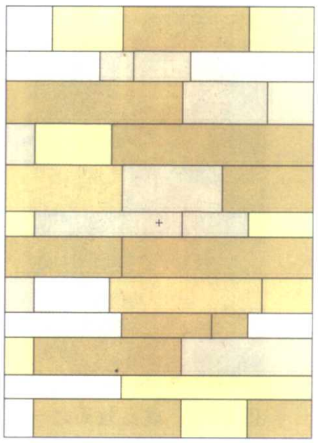


图 9-7 填充部分墙面

Step 5 创建一个新的 Symbol，命名为“立柱”。使用 工具在场景中绘制一个无填充色的矩形，单击 工具对矩形进行填充，设置填充方式为 Linear（线性填充），将两个过渡色的 R、G、B 值设定为 159、3、0，高光色的 R、G、B 值设定为 243、45、0，反光的 R、

G、B 值设定为 102、102、204，如图 9–8 和图 9–9 所示。

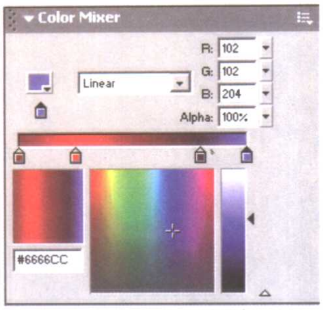


图 9–8　设置填充色



图 9–9　填充立柱

Step 6　单击工具对填充色进行调整（图 9–10）。

Step 7　单击 Scene 1 回到主场景，新建“立柱”、“背景”图层，然后将 Library 中与之相对应的元件拖入其中，如图 9–11 所示。

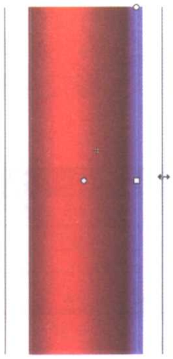


图 9–10　调整填充色



图 9–11　新建图层并将相应的元件拖入

Step 8　单击“背景”图层中的元件，在 Properties 面板中按图 9–12 所示进行设置。

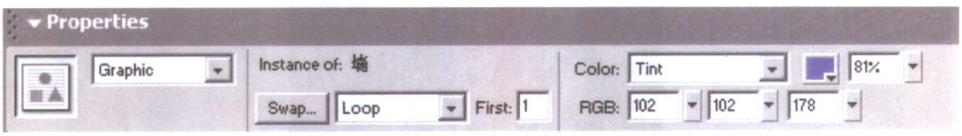


图 9–12　在 Properties 面板中设置参数

技巧

Properties 面板中 Tint（色调）可以改变整个 Symbol 的色彩倾向，就像蒙上了一层有色玻璃。在本实例中，由于立柱的反光为蓝紫色，所以适当改变墙的色调可以更好地衬托立柱。

Step 9　适当调整一下图形的位置，最后效果如图 9–13 所示。

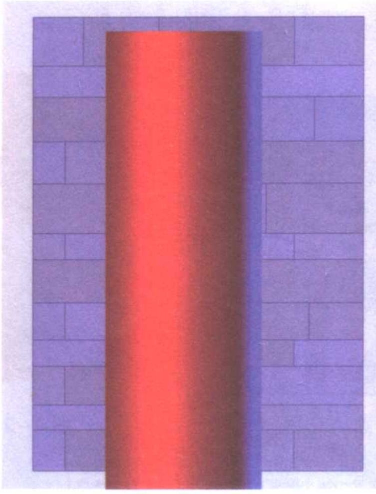


图 9-13　调整图形的位置

9.2　制作文字的动态输入效果

Step 1　按快捷键 F5 将两个图层的时间轴延长至第 175 帧，在两个图层的第 35 帧处各插入一个关键帧并使用⌗工具将图形进行一定的等比放大，最后生成 Motion Tween 动画（图 9-14）。

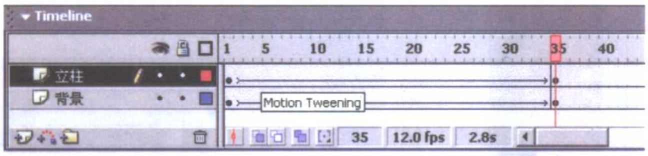


图 9-14　生成 Motion Tween 动画

Step 2　新建一个图层，在第 45 帧处插入一个关键帧，使用 A 工具在场景中输入“到”字样，然后按 Ctrl+B 组合键将其打散（图 9-15）。



图 9-15　打散图形

技巧

只有将文字打散成矢量图形后，方可使用 工具对其进行擦除修改等。

Step 3 在第 46 帧处插入一个关键帧，使用 工具对文字进行反向擦除，如图 9–16。

Step 4 在第 47 帧处插入一个关键帧，继续进行反向擦除（图 98–17）。



图 9-16 反向擦除



图 9-17 反向擦除

Step 5 使用相同的方法，每插入一个关键帧，都使用 工具对其进行反向擦除，直至完成为止（图 9–18）。

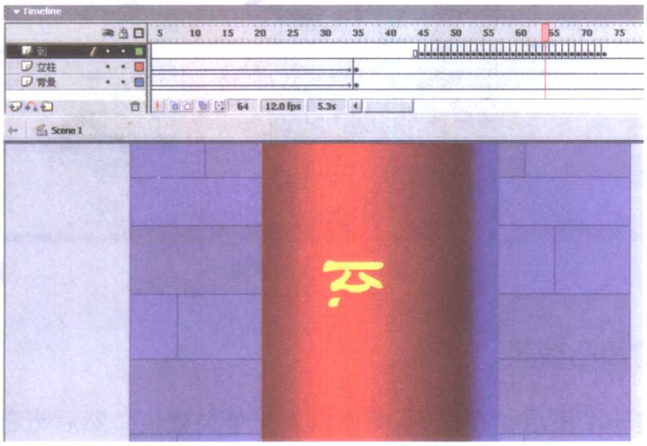


图 9-18 反向擦除

技巧

每帧之间擦除的范围差距越小，将来得到的效果就越细腻、画面越流畅，反之则会出现跳帧的现象。

适当提高影片的播放速率，也可以得到比较流畅的动态效果。

Step 6 配合 Shift 键全选关键帧后面所有的影帧，单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择 Remove Frames（删除影帧），如图 9–19 所示。

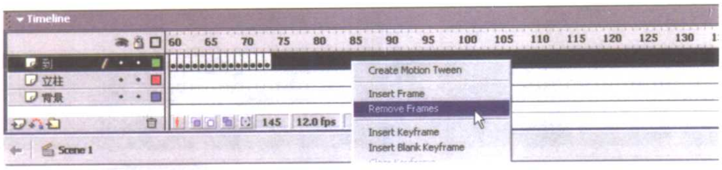


图 9-19　删除影帧

技巧

由于所有层的时间轴都延长至 1 7 5 帧，如果现在就反转影帧，后面的非关键影帧也将反转过来，这样将得不到所需要的效果。所以要先将当前层后面的非关键帧影帧删除后，才可以反转影帧。

Step 7　配合 Shift 键全选当前层的关键帧，单击鼠标右键并选择 Reverse Frames（反转影帧），如图 9-20 所示。按 Enter 键预览 Timeline，就会看到一笔一画输入文字的动态效果了。

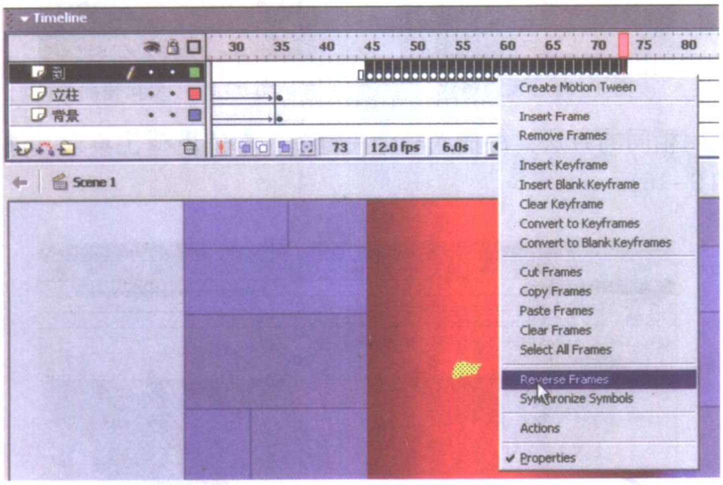


图 9-20　反转影帧

9.3　制作文字的凹凸效果

Step 1　新建一个图层，在第 45 帧处插入一个关键帧，然后将它拖到"文字"图层的下面（图 9-21）。



图 9-21　新建图层

Step 2　配合 Shift 键全选"文字"图层的所有关键帧，单击鼠标右键选择 Copy Frames（复制影帧），然后将它粘贴在新建图层的第 45 帧处（图 9-22）。

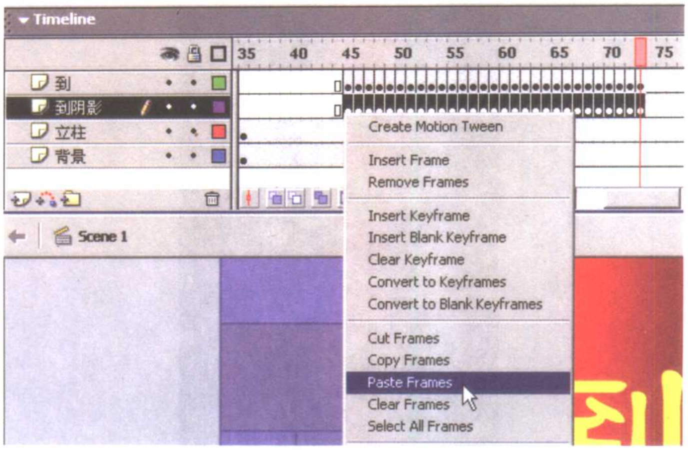


图 9-22 粘贴影帧

Step 3 关闭"文字"图层的显示状态，全选新建图层的所有关键帧，然后单击TimeLine面板中多帧编辑工具并将范围标记拖动到如图 9-23 所示的位置。

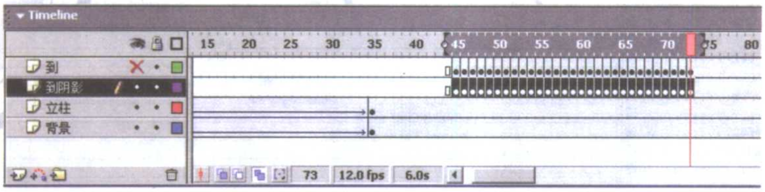


图 9-23 使用多帧编辑工具

Step 4 使用工具进行填充，设定R、G、B数值为 51、51、51，这样所有关键帧中的文字图形就都被填充为深灰色了，如图 9-24 所示。

Step 5 继续使用多帧编辑工具，将所有关键帧中的文字图形向左上角略微移动以模拟凹凸所产生的投影，关闭多帧编辑工具并打开文字图层的显示状态，最后效果如图 9-25 所示。



图 9-24 填充文字图形



图 9-25 模拟凹凸所产生的投影

按下 Ctrl+Enter 组合键进行预览，就能看到具有真实凹凸和动态效果的文字输入动画了。

Step 6 利用同样的方法将后面的制作完成，最后效果如图 9-26 所示，Timeline 面板如图 9-27 所示。



图 9-26 最后效果

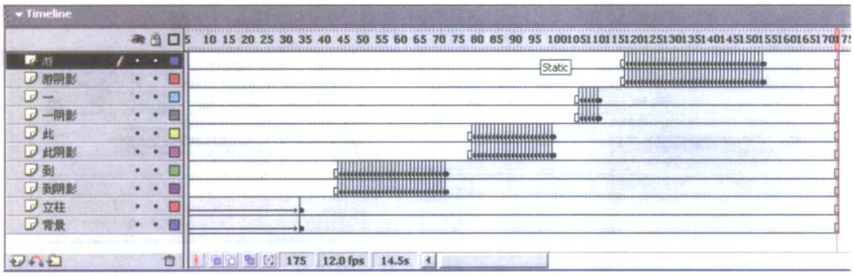


图 9-27 Timeline 面板

当所有的制作都完成后，别忘了生成.Swf 格式的文件，看一看自己的劳动成果吧。

9.4 小结

回顾本章，我们更加深入地学习了Flash中的绘图功能，了解了制作真实效果的立柱和改变图形色调等方法，当然最重要的是掌握了反转影帧和编辑多影帧技巧的实际应用，在将来制作复杂动画时，熟练地应用这些技巧可以大幅度提高工作效率。

闪客帝国

Flash MX

第 10 章 约会——交互按钮的应用

本章重点

- 深入了解 Flash 中 Symbol 的三种属性：图像、按钮和影片片段
- 如何通过对按钮的控制使影片产生人机交互性
- 了解 Flash MX 中按钮的四种状态：Up、Over、Down 和 Hit
- 如何通过 Actions 来控制影片的播放与停止

预览成品

当有人拿着玫瑰花出现在你的面前主动请你约会时，你会答应吗？这是一个非常简单的完整人物小动画，它主要是通过交互按钮的应用和 Actions 中的 Stop 命令来控制整个影片，成品效果如图 10–1～图 10–3 所示。



图 10-1　成品效果之一



图 10-2　成品效果之二



图 10-3　成品效果之三

操作步骤

10.1 绘制所需要的素材

Step 1 启动Flash MX，新建文档。在Properties面板中设置Size为650 × 400Pixels。双击Layer 1改名为“背景”，然后单击□工具，取消色彩填充（图10–4）并绘制一个和场景同样大小的矩形轮廓。



图10–4 取消色彩填充

Step 2 单击工具，在Color Mixer面板中按图10–5所示进行设置，填充后的效果如图10–6所示。

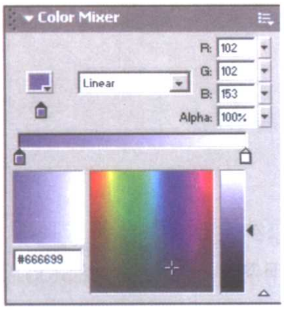


图10–5 Color Mixer面板

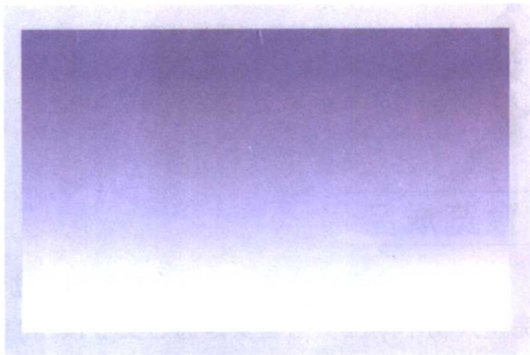


图10–6 填充矩形

Step 3 按Ctrl+F8组合键创建一个Symbol，设置元件属性为Graphic。使用工具在场景中绘制出人物的外轮廓，由于是搞笑动画，所以尽可能的要将人物夸张，如图10–7所示。如果想得到更加圆滑的曲线，可以使用工具对线条进行深入调整。

Step 4 选择工具，按照自己喜欢的颜色对图像进行填充（图10–8）。

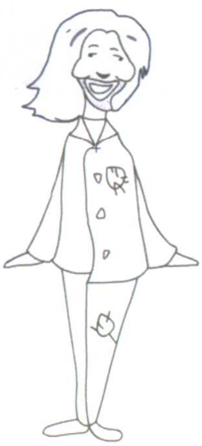


图10–7 绘制出人物的外轮廓



图10–8 对图像进行填充

Step 5 创建一个新的 Symbol 并命名为“运动”，按 Ctrl+L 组合键打开 Library，将刚刚绘制的人物图形拖入场景中，然后按 F6 键在第 4 帧上插入一个关键帧（图 10–9）。

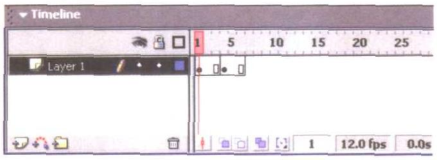


图 10-9 插入关键帧

Step 6 将第 4 帧的人物图形做适当的修改，如图 10–10 所示。

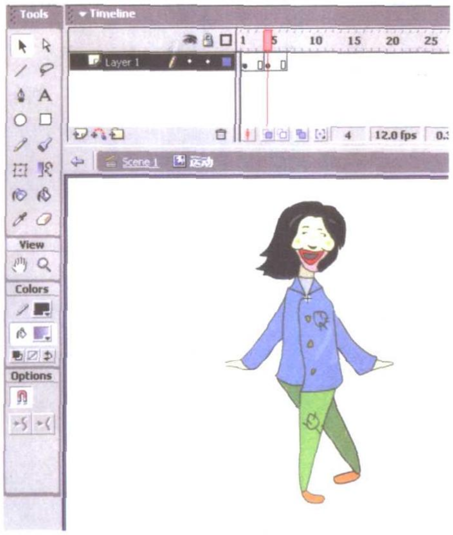


图 10-10 修改人物图形

Step 7 新建一个图层，使用○工具绘制一个椭圆作为阴影，最后效果如图 10–11 所示。

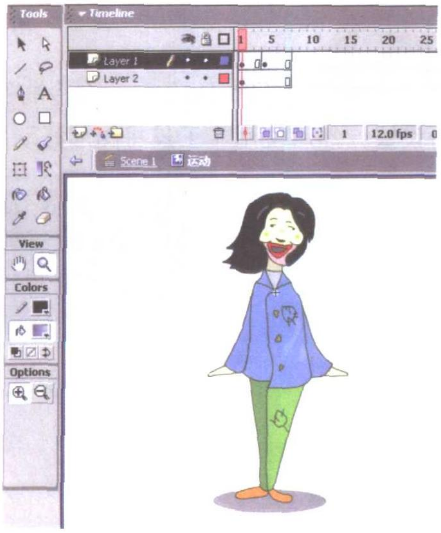


图 10-11 绘制阴影

Step 8 按Ctrl+F8组合键新建一个Symbol，用同样的方法制作一个奔跑的小狗（图10–12），Timleline如图10–13所示。

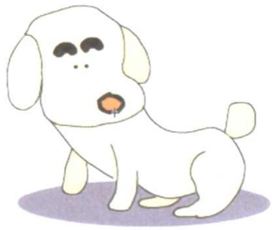


图10–12 绘制小狗图形

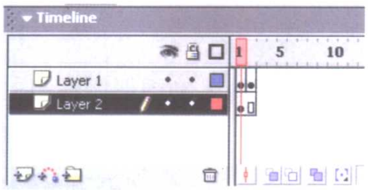


图10–13 Timeline结构

10.2 制作主场景

Step 1 按 Scene 1 回到主场景，新建一个"投影"图层，然后将Library中的人物图形拖入当前层中（图10–14）。



图10–14 将人物图形拖入场景中

Step 2 选择Modify | Transform | Flip Horizontal命令将图形水平镜像，在Properties面板中按图10–15所示进行设置，然后使用工具将图形移动到如图10–16所示的位置。



图10–15 在Properties面板中设置参数

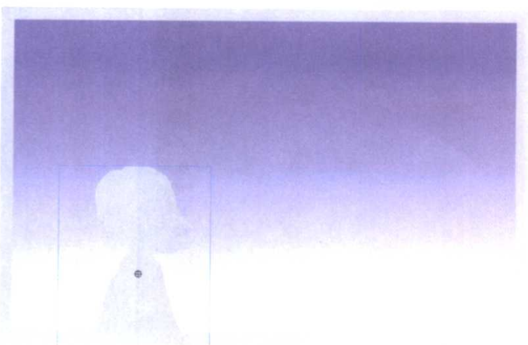


图10–16 图形位置

Step 3 按 F6 键在第 45 帧处插入一个关键帧，使用 ⌗ 工具配合 Shift 键将人物图形等比放大，然后在 Properties 面板中按图 10–17 所示进行设置并生成 Motion Tween 动画（图 10–18）。

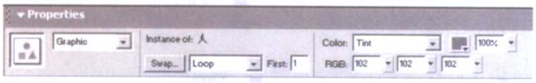


图 10–17 在 Properties 面板中设置动画

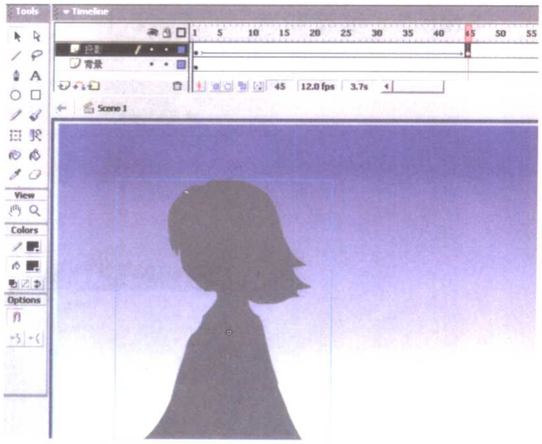


图 10–18 生成 Motion Tween 动画

Step 4 按 F5 键将所有图层的时间轴延长至 125 帧，新建一个图层并在第 50、第 70 和第 90 帧处分别插入关键帧（图 10–19）。

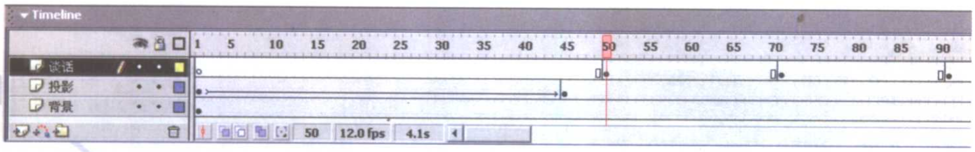


图 10–19 插入关键帧

Step 5 使用 A 工具在新建的 3 个关键帧中随意输入一些文字，如图 10–20 所示。



图 10–20 输入文字

10.3 交互按钮的制作过程

Step 1 按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol 并命名为“玫瑰”，设置其属性为 Graphic（图形），使用 工具在场景中绘制一个玫瑰（图 10–21）。

Step 2 继续新建一个 Symbol，按图 10–22 所示进行设置。



图 10–21 绘制玫瑰

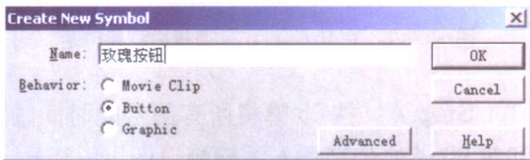


图 10–22 新建 Symbol

提示

Flash MX 中的按钮有 4 种状态，分别是：
Up（一般）状态：不进行任何操作，最开始呈现在浏览者眼前的状态。
Over（鼠标经过）状态：鼠标经过按钮时的状态。
Down（按下鼠标）状态：用鼠标单击按钮时的状态。
Hit（执行范围）状态：按钮响应鼠标控制的反应范围。

Step 3 打开 Library，将刚刚绘制的玫瑰图形拖入 Up 影帧中，如图 10–23 所示。

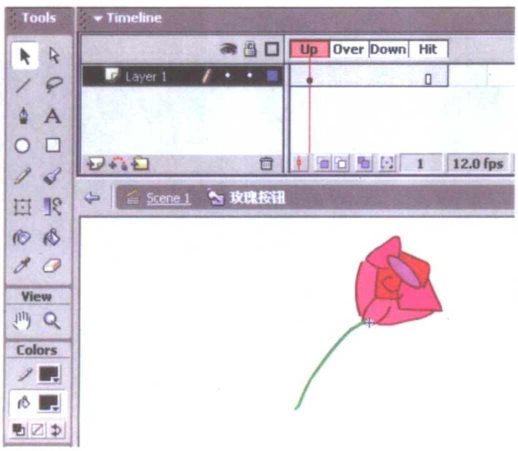


图 10–23 编辑 Up 影帧

Step 4 按F6键在Over影帧上插入一个关键帧，使用工具将图形进行一定的放大和旋转（图10–24）。

技巧

这样做可以使鼠标经过按钮时所产生的交互性更加明显。

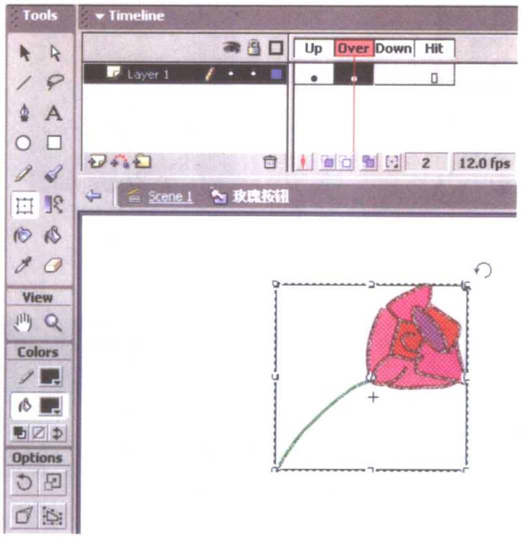


图 10–24 编辑 Over 影帧

Step 5 在Down影帧上插入关键帧，使用工具将图形适当缩小，这主要是鼠标单击按钮的状态，如图10–25所示。

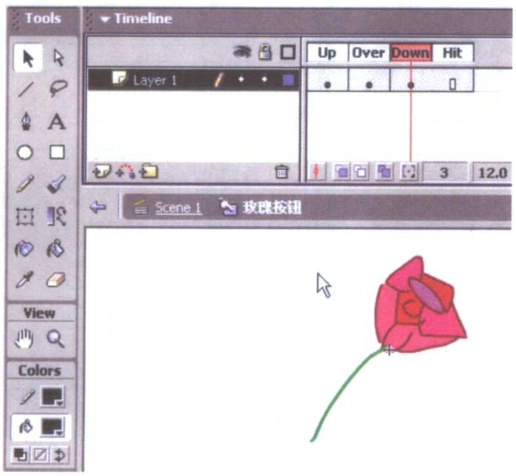


图 10–25 编辑 Down 影帧

Step 6 按F6键在Hit影帧上插入关键帧并将玫瑰图形删除，单击Timline中的洋葱皮按钮，使用工具绘制一个能够完全覆盖玫瑰图形的矩形作为鼠标反应范围，不必考虑其颜色，最后关闭洋葱皮按钮（图10–26）。

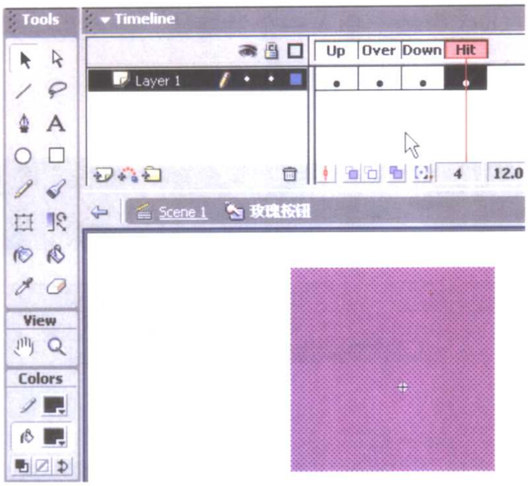


图 10-26　绘制鼠标反应范围

提示

Flash　MX 中的洋葱皮技术是一种强大的动画辅助工具，当按下该按钮时可以显示当前帧的前后几帧的半透明影像，这样就可以参考前后的画面来进行制作，从而保证了动画的连贯性与背景画面的一致性。

10.4　通过交互按钮控制影片

Step 1　按 Scene 1 回到主场景，在“投影”图层的第 100 帧处插入一个关键帧并绘制出手臂图形，如图 10-27 所示。



图 10-27　绘制手臂

Step 2　新建一个图层并命名为“玫瑰”，按 F6 键在第 100 帧上插入关键帧并将 Library 中的玫瑰图形拖入其中，按图 10-28 和图 10-29 所示创建一段 20 帧的 Motion　Tween 动画。

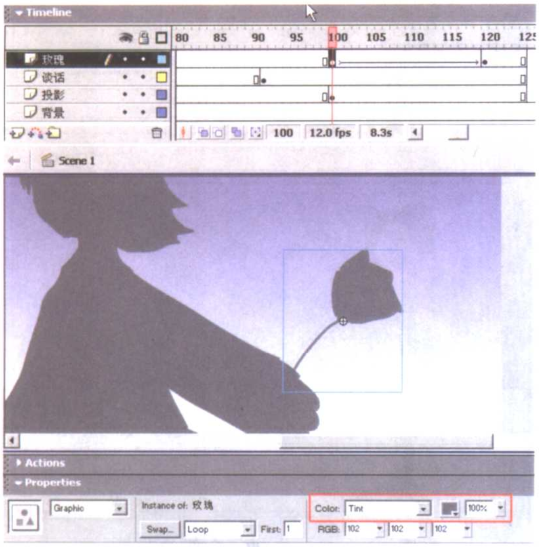


图 10–28 Motion Tween 动画

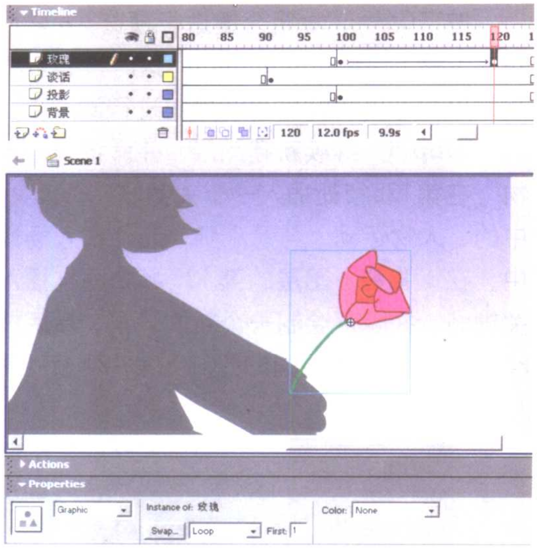


图 10–29 Motion Tween 动画

Step 3 在当前层的第 121 帧插入一个关键帧，将玫瑰图形删除。然后拖动 Library 中的玫瑰按钮至场景中，按下 按钮，对照前一帧将按钮移动到同样的位置，如图 10–30 所示。

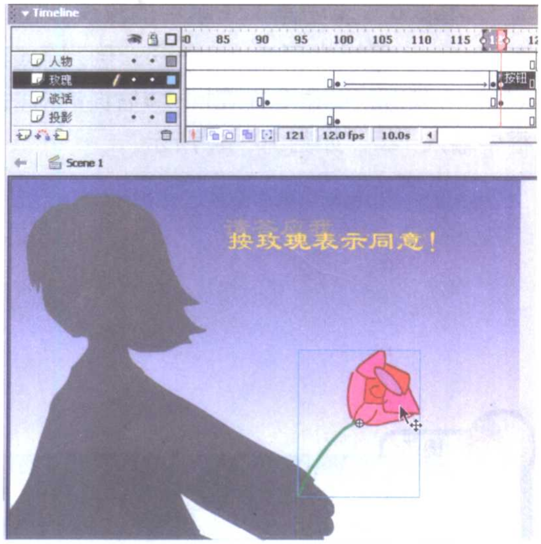


图 10–30 移动按钮

Step 4 新建一个图层并命名为“Action”，在 121 帧上插入一个关键帧，然后在 Actions 面板中双击 stop 命令，如图 10–31 所示。

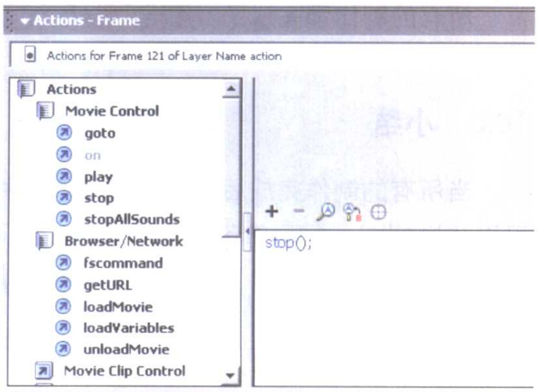


图 10–31 在 Actions 面板中双击 “Stop” 命令

按下Ctrl+Enter组合键进行预览，当影片播放到第121帧处就会停止，这时按钮也将起作用，可以用鼠标单击按钮进行测试。

Step 5　继续新建图层，并命名为“人物”，在第125帧处插入一个关键帧，将Library中的“人物运动”与“小狗”元件拖入场景中。在“背景”图层的第125帧处同样插入关键帧，并随意绘制一个新的背景，最后按F5键延长两个图层的时间轴到第180帧（图10–32）。

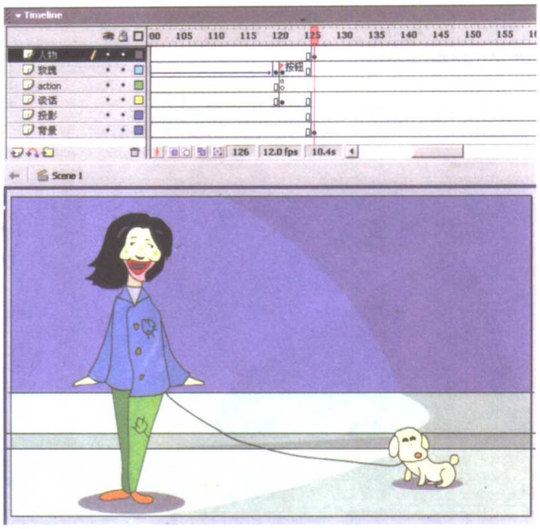


图 10-32　绘制一个新的背景

Step 6　单击第121帧中的玫瑰按钮，在Action面板中双击on命令，确定勾选release，双击goto命令并在Frame后面的对话框中输入125，如图10–33所示。

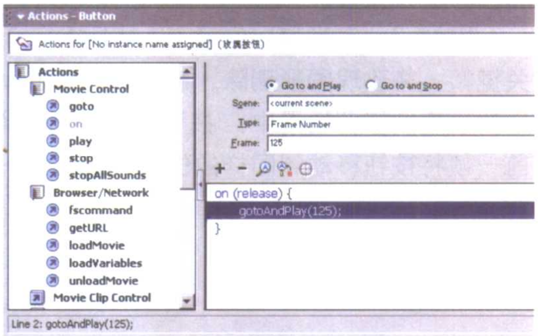


图 10-33　在Action面板中设置参数

提示

这段代码的意思是当鼠标单击按钮后，就跳转到第1 2 5 帧处开始播放。

所有的制作都完成了，按下Ctrl+Enter组合键进行预览并测试按钮的交互性，如确定没有问题后选择File | Export Movie命令输出成.Swf格式文件。

10.5　小结

当所有的制作完成后，我们已经了解并学习了如何通过简单的Actions来控制影片的播放以及Symbol三种属性中的最后一种：按钮元件的制作与应用。在制作超酷Flash主页、交互性界面和复杂动画时，按钮与Actions应用的熟练程度将直接影响到作品的成败。

闪客帝国

Flash MX

第 11 章 可拖拽的瞄准镜

本章重点

- 学习 Mask（遮罩）的高级应用技巧
- 利用 Actions 里面的 Start Drag 命令实现托拽效果
- 如何让浏览者通过鼠标与动画影片产生交互反应

预览成品

这个范例属于可托拽的遮罩效果，影片中的瞄准镜会随着浏览者的鼠标而移动，因此产生交互反应，成品效果如图 11–1 和图 11–2 所示。

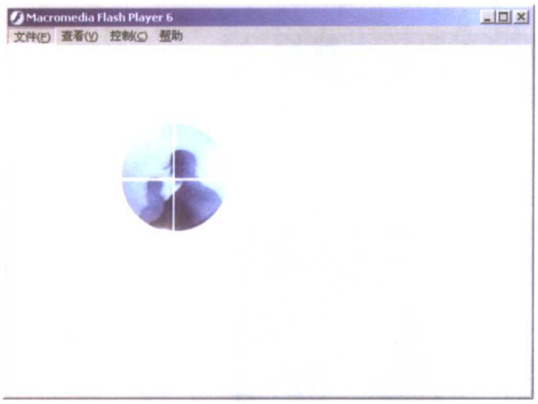


图 11-1　成品效果之一

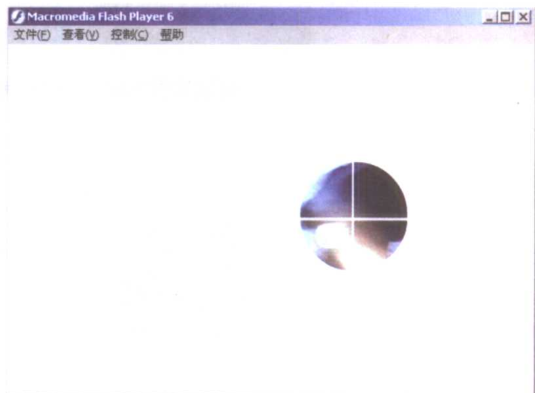


图 11-2　成品效果之二

操作步骤

11.1　制作瞄准镜遮罩

Step 1　启动 Flash MX 软件，建立一个新的文件，设置 Size 为 540 × 360Pixels，其他设置保持默认（图 11–3）。

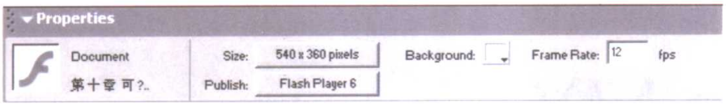


图 11-3　在 Properties 面板中设置参数

Step 2　双击 Layer 1 图层，将它改名为“背景图片”。选择 File | Import（导入）命令，在附赠的光盘中找到素材 | cs.jpg文件，将此图导入背景图层中并使用 ⌗ 工具将它调整到合适大小，如图 11–4 所示。



图 11-4　导入图片并调整大小

Step 3　新建一个图层命名为“遮罩”，单击 ○ 工具，配合 Shift 键在场景中绘制一个圆形，颜色不拘（图 11–5）。

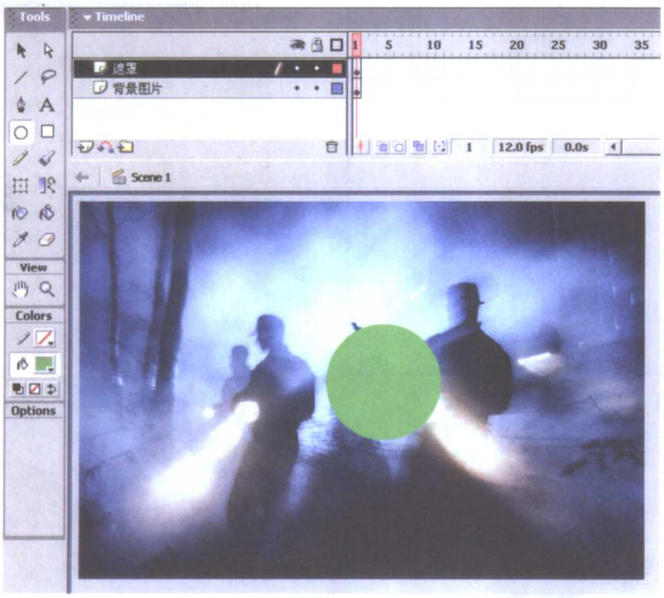


图 11-5　绘制一个圆形

Step 4　单击 ⁄ 工具，在 Properties 面板中将线条的粗细设置为 5（图 11–6），按图 11–7 所示绘制出瞄准镜的形状。

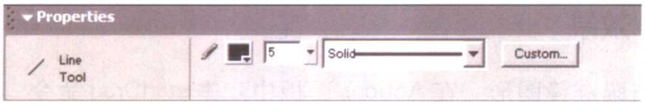


图 11-6　Properties 面板



图 11-7　绘制出瞄准镜

Step 5　按 Del 键将线条删除，形成图 11-8 所示的图形效果。

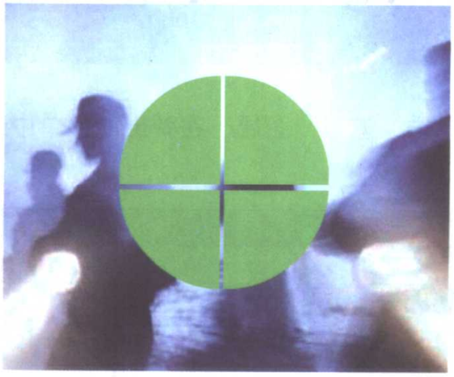


图 11-8　删除线条

Step 6　选择该图形，按 F8 键将它转为一个 Symbol，按图 11-9 所示进行设置，然后在 Properties 面板中将其名称定义为 “cs”，如图 11-10 所示。

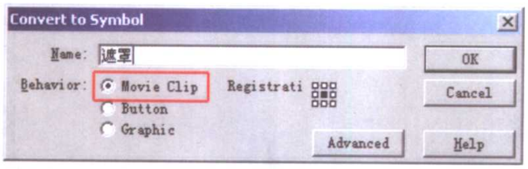


图 11-9　转为 Symbol

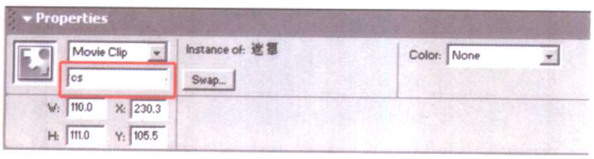


图 11-10　定义名称

11.2　生成遮罩效果

Step 1　单击瞄准镜图形，在 Actions 面板中双击 startDrag 命令，在 Target 后面的对话框中输入 cs 并勾选 Expression 和 Lock mouse to center（图 11–11）。

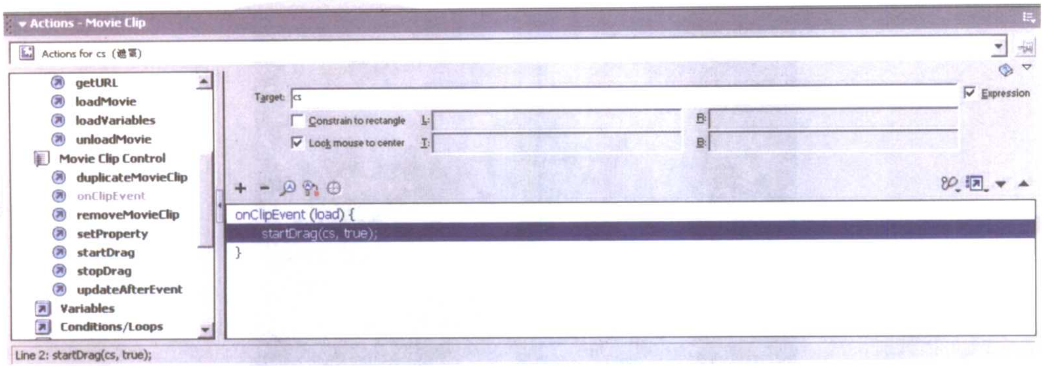


图 11–11　在 Actions 面板中设置参数

技巧

这段代码的意思是当影片被载入后，命名为 cs 的 Synbol 就开始被鼠标托拽。

Step 2　用鼠标右键单击“遮罩”图层，在弹出的菜单中选择 Mask（遮罩命令），如图 11–12 所示。

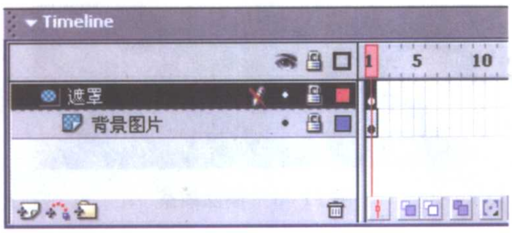


图 11–12　应用 Mask

按下 Ctrl+Enter 组合键进行预览，遮罩被成功拖拽后的效果如图 11–13 所示。

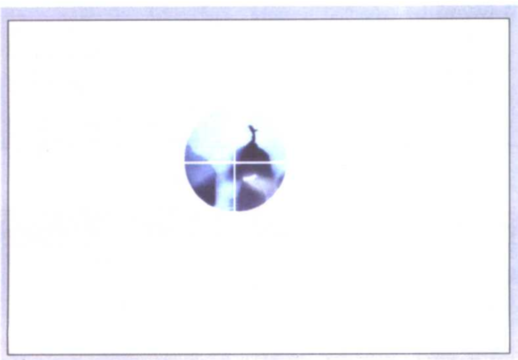


图 11–13　遮罩被成功拖拽

11.3 小结

通过本章实例我们更进一步的学习了Mask（遮罩）的运用技巧，以及如何通过设置Actions使浏览者与动画影片产生交互反应。这个简单的技巧在Flash网站、复杂动画、产品展示以及商业广告等制作中使用频率相当高，如果能熟练的运用，将会使你的作品在众多Flash动画中脱颖而出。

闪客帝国——Flash MX经典作品解析

第2篇 网络广告篇

闪客帝国

Flash MX

第 12 章 Flash MX 网络广告

本章重点

- 了解制作商业网络广告的基本流程
- 利用简单的动画技巧体现品牌的形象化
- 熟练掌握网络广告的制作技巧与方法
- 如何使用Edit In Place技巧提高动画制作效率

预览成品

这是一个网络广告实例的制作流程，它利用了遮罩技巧模拟出逐渐扩充的文字效果，如图 12—1 和图 12—2 所示。

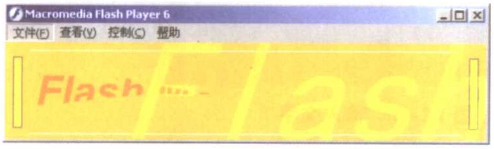


图 12-1　成品效果之一



图 12-2　成品效果之二

操作步骤

12.1　制作网络广告基本元素

Step 1　启动Flash MX，新建文档。在Properties面板中设置Size为500 × 100Pixels，Background背景色设定为#FFD528（图 12—3）。



图 12-3　在Properties面板设置参数

Step 2　单击□工具，设置Stroke color为#8C8553，Fill color为#FFE21B（图 12—4），然后在场景两侧绘制出如图 12—5 所示的矩形。

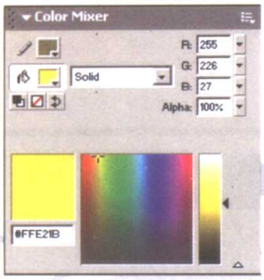


图 12-4　Color Mixer 面板

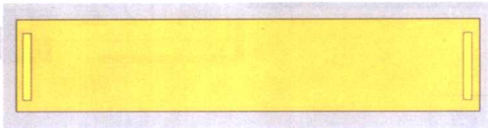


图 12-5　绘制矩形

Step 3　使用 ⁄ 工具在场景中绘制两条白色线段，如图 12–6 所示。

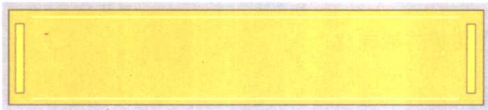


图 12-6　绘制线段

Step 4　按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，并命名为“背景动画”。单击 A 工具，设置填充色为 #FFFF00 并将 Alpha 调整为 30%（图 12–7），在场景中输入“Flash MX”字样（图 12–8）。

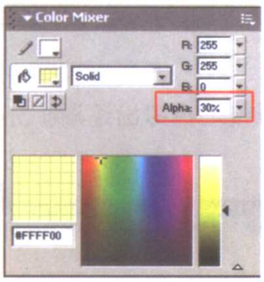


图 12-7　调整 Alpha

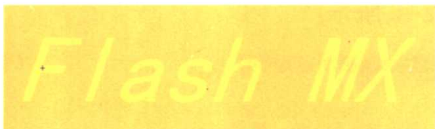


图 12-8　输入文字

Step 5　按 F6 键在当前层第 80 帧上插入一个关键帧并生成 Motion Tween 动画，配合 Shift 键将第 80 帧中的文字图形向左移动，如图 12–9 所示。

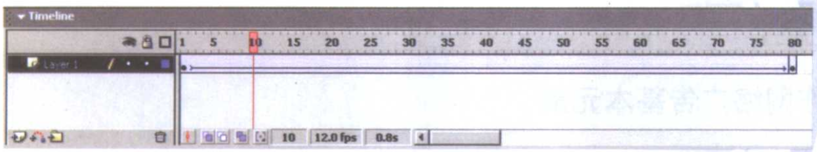


图 12-9　生成 Motion Tween 动画

12.2　制作遮罩动画效果

Step 1　按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol 并命名为“遮罩动画”，使用 A 工具在场景中输入“Flash MX 动画大风暴”字样（图 12–10）。



图 12-10　输入文字

Step 2 新建一个图层，使用 ⁄ 工具在场景中绘制出如图 12–11 所示的图形。



图 12–11 绘制图形

Step 3 选择 工具，如图 12–12 所示将直线调整为曲线并使用 工具对图形进行填充，最后效果如图 12–13 所示。



图 12–12 调整为曲线

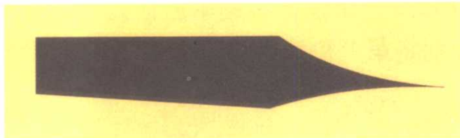


图 12–13 对图形进行填充

Step 4 在当前层第 80 帧处插入一个关键帧，分别将第 1 和第 80 帧中的图形移动至图 12–14 和图 12–15 所示的位置，最后生成 Motion Tween 动画。

提示

要将第 8 0 帧中的图形移动到能够完全覆盖文字的位置，这样进行遮罩时才会使文字全部显现出来。



图 12–14 第 1 帧中图形的位置



图 12–15 第 80 帧中图形的位置

Step 5 按 F5 键将两个图层的时间轴延长至 120 帧处，如图 12–16 所示。

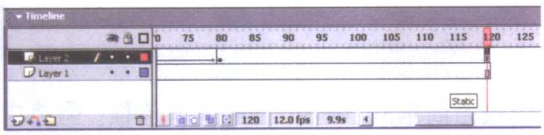


图 12–16 延长时间轴

Step 6 用鼠标右键单击 Layer 2，在弹出的菜单中选择 Mask 选项（图 12–17），这样就形成了文字从中间扩散到两端的效果了。



图 12–17 选择 Mask

12.3 合成影片

Step 1 按 Scene 1 回到主场景，将Library中的“背景动画”元件拖入Layer 1中（图12–18）。

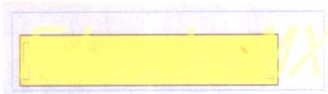


图 12-18 返回主场景

Step 2 用鼠标右键单击该元件，在弹出的菜单中选择Edit In Place（原地编辑）命令，分别将第1和第80帧的文字图形移动至如图12–19和图12–20所示的位置。

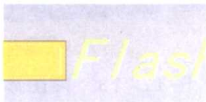


图 12-19 第 1 帧文字图形的位置



图 12-20 第 80 帧文字图形的位置

技巧

Edit In Place命令详解：

当你绘制好所需要的元件并切换到主场景准备合成影片时，如果发现某些动画元件需要参照主场景的位置进行修改、编辑时，就可以使用Edit In Place命令。这时Flash将自动切换到该元件的编辑状态，并以淡白色显示主场景中所有元件的位置，这样就可以比较直观的进行编辑修改了。

Step 3 当编辑修改完成后，按 Scene 1 回到主场景，新建一个图层，将Library中“遮罩动画”元件拖入其中，按下Ctrl+Enter组合键进行预览，最后效果如图12–21所示。



图 12-21 最后效果

12.4 小结

本章主要介绍了一个较为简单的Flash广告的制作流程。网络广告是近几年新兴的媒体广告形式，它具有表现力强，投放迅速、成本较低等优势。尽管网络广告的制作相对简单，但也要注意以下几个问题 Flash广告的制作目的是力求在极短的时间内抓住浏览者的视线，要为宣传产品本身服务，而不能盲目追求视觉效果而忽视主体内容，其次还要注意广告的时间及文件大小等。

网络广告通常有固定的尺寸，真正制作时要注意：

Banner：468 × 60Pixels

流媒体：160 × 160Pixels

柱形广告：120 × 320Pixels

Button：100 × 50Pixels

画中画：360 × 300Pixels

闪客帝国

Flash MX

第13章 夜晚的霓虹灯

本章重点

- 使用各种动画技巧模拟真实的霓虹灯效果
- 通过多层逐帧动画创造出丰富的动态画面
- 合理利用Reverse Frames模拟各种动画效果
- 进一步了解制作Flash短片的基本思路、实现方法以及操作步骤

预览成品

本章运用了多种动画制作技巧非常真实地模拟出夜幕下的霓虹灯效果，如图13–1和图13–2所示。



图13-1　成品效果之一

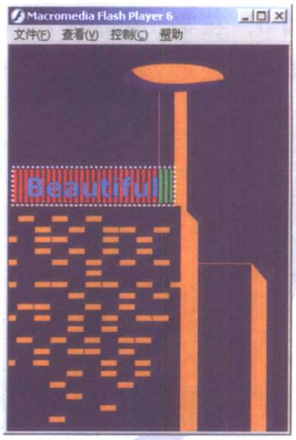


图13-2　成品效果之二

操作步骤

13.1　制作背景动画

Step 1　启动Flash MX，新建一个文档。在Properties面板中设置Size为290 × 400Pixels，Background背景色设定为#3A1D58（图13–3）。

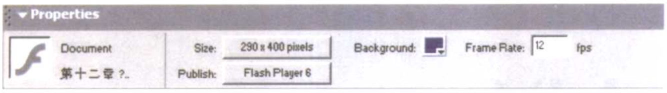


图 13-3 在 Properties 面板中设置参数

Step 2 双击Layer 1将其改名为“背景”。单击⁄工具，设置Stroke color为#FF9900，然后在场景中绘制出如图13-4所示的建筑物轮廓。

Step 3 单击工具，设置Fill color为#FF9900并对图形进行填充，最后形成的逆光效果如图13-5所示。

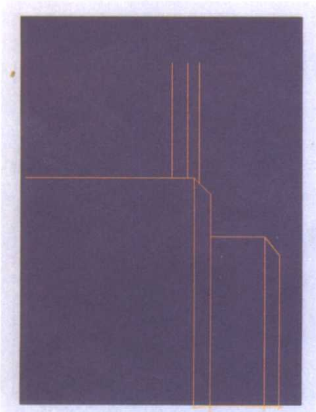


图 13-4 绘制建筑物轮廓

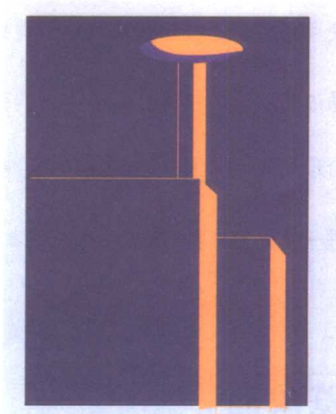


图 13-5 逆光效果

Step 4 新建一个图层并命名为“灯”，在第5帧处插入一个关键帧，使用□工具在场景中绘制一个矩形并将其大量复制，以便于营造出光亮效果（图13-6）。

Step 5 在第6帧处插入一个关键帧，按Del键删除一些矩形，如图13-7所示。

Step 6 在第7帧处插入关键帧并继续删除矩形（图13-8）。

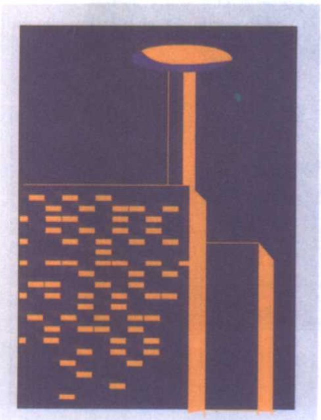


图 13-6 绘制矩形并大量复制

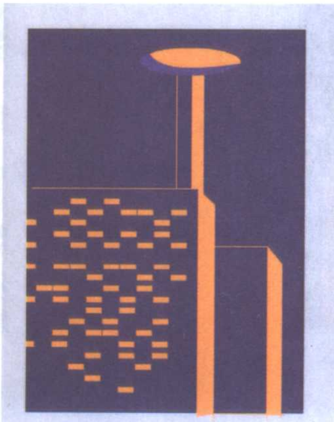


图 13-7 删除一些矩形

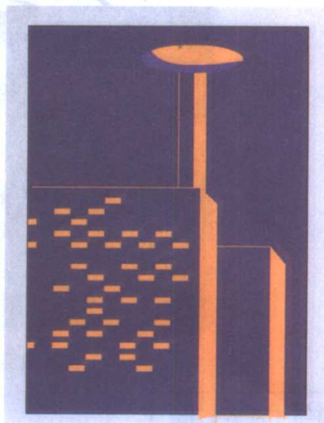


图 13-8 继续删除矩形

Step 7 使用相同的方法，每插入一个关键帧都删除一些矩形，直至全部删除为止（图13-9），Timeline如图13-10所示。

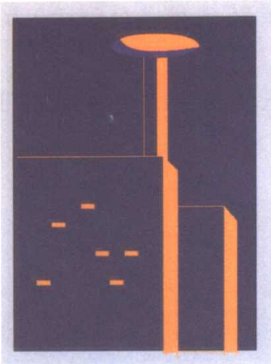


图 13-9　将矩形全部删除

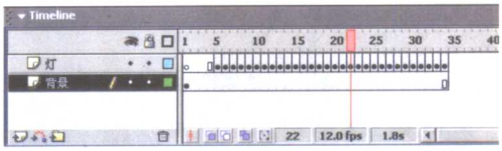


图 13-10　Timeline 结构

Step 8　在当前层中，配合Shift键选择所有关键帧，单击鼠标右键并选择Reverse Frames（反转影帧），如图13–11 所示。按Ctrl+Enter 组合键进行预览，就会看到城市的灯光渐渐开启的动画效果了（图 13–12）。

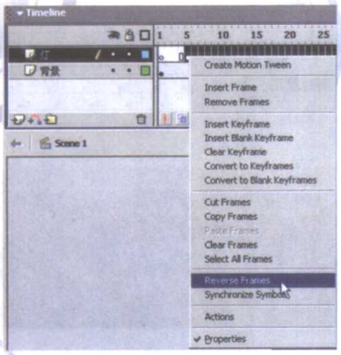


图 13-11　选择 Reverse Frames

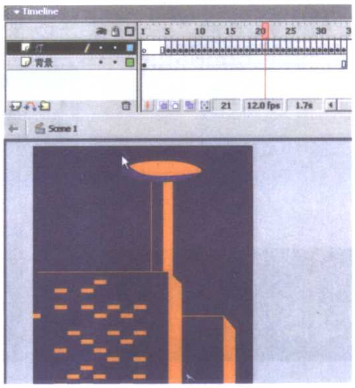


图 13-12　预览效果

13.2　霓虹灯效果的制作方法

Step 1　按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol，按图 13–13 所示进行设置。

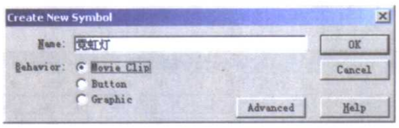


图 13-13　创建 Symbol

Step 2　单击 ⁄ 工具，设置线条形式为 Step 5，粗细程度为 4，填充色为 #00FF00，然后绘制出如图 13–14 所示的图形。

Step 3　在第 6 帧处插入一个关键帧并改变图形的填充色，如图 13–15 所示。

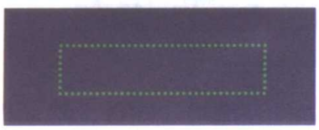


图 13-14　绘制图形

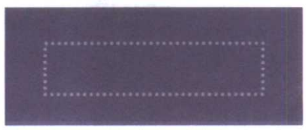


图 13-15　改变图形的填充色

Step 4　使用同样的方法在第 11、第 16、第 21 和第 26 等帧上分别插入关键帧并随意改变其填充色（图 13–16）。

Step 5　新建一个图层并命名为“Beautiful”，使用 A 工具在场景中输入“Beautiful”字样（图 13–17）。

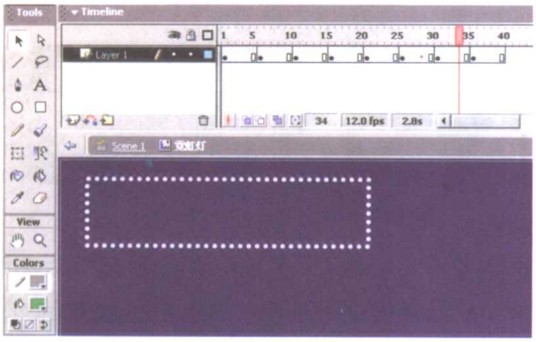


图 13–16　插入关键帧并改变填充色



图 13–17　输入文字

Step 6　在第 4 帧上插入关键帧并改变文字的颜色（图 13–18）。



图 13–18　改变文字颜色



图 13–19　插入关键帧并改变填充色

Step 7　使用同样的方法在第 8、第 12、第 17 和第 22 等帧上分别插入关键帧并改变其填充色（图 13–19）。

Step 8　新建一个图层，使用 □ 工具在图 13–20 所示的位置上绘制一个矩形作为遮罩，然后将该图层拖至 Layer 1 图层之下。



图 13–20　绘制遮罩

Step 9　新建一个图层并命名为“灯光”，将它拖至最底层，然后使用 □ 工具在场景中绘制一个矩形并将其大量复制，最后效果如图 13–21 所示。

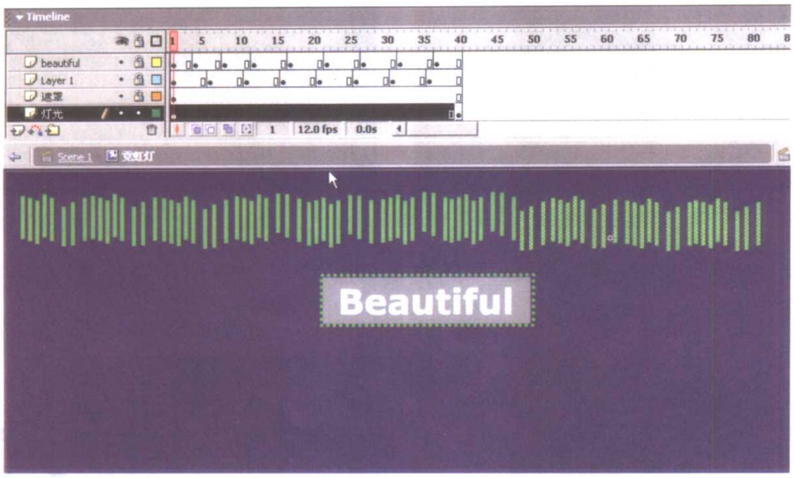


图 13-21 大量复制

Step 10 单击“灯光”图层，按Ctrl+K 组合键打开 Align 面板，按图 13-22 所示进行设置，最后效果如图 13-23 所示。

四川大学图书馆

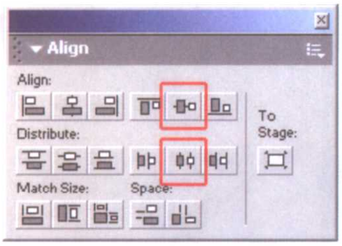


图 13-22 Align 面板

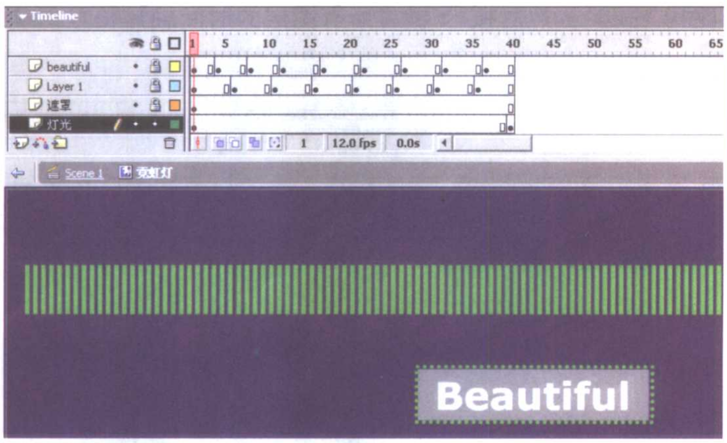


图 13-23 对齐后的效果

Step 11 适当的改变一下图形的填充色并按F8 键将它转为一个 Symbol（图 13-24）。

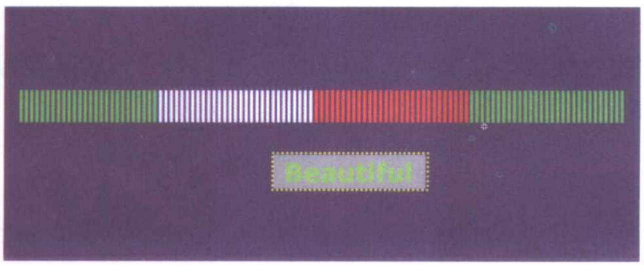


图 13-24 改变填充色

Step 12 将第 1 帧的图形移动至图 13-25 所示的位置，在第 40 帧上插入一个关键帧，向右拖动图形至图 13-26 所示的位置，最后生成Motion Tween 动画。



图 13-25　第 1 帧图形的位置



图 13-26　第 40 帧图形的位置

Step 13　下面我们将通过 Mask 技巧来实现霓虹灯效果，用鼠标右键单击“遮罩”图层，在弹出的菜单中选择 Mask 选项，结果如图 13–27 所示。

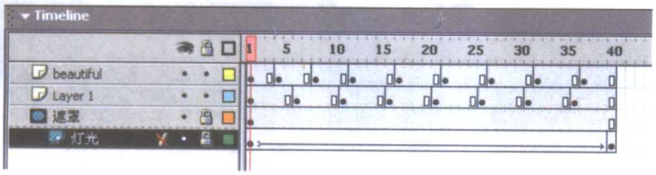


图 13-27　设置 Mask

Step 14　按 Scene 1 按钮回到主场景，新建一个图层，将“霓虹灯”元件放入其中（图 13–28），然后按 F5 键将所有图层的时间轴延长至 50 帧处。

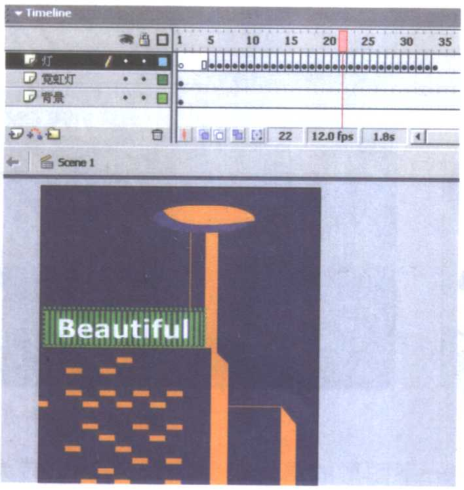


图 13-28　最后效果

按下 Ctrl+Enter 组合键进行预览，效果相当不错吧？如果一切都满意后，按 Shift+F12 组合键进行影片的输出。

13.3　小结

通过本章的学习，我们进一步掌握了各种动画的制作技巧，以及如何利用 Mask、Reverse Frames 和逐帧动画等方法制作出丰富多彩的视觉效果。反复观察优秀的 Flash 动画短片，不难发现其中很多精彩的动画效果都是由非常简单的技巧发展运用而来的，所以我认为不光要学好应该具备的软件操作技术，更要充分的发挥想像力、创造力，只有这样优秀的作品才有可能在你手中诞生。

闪客帝国

Flash MX

第14章 网络公益广告

本章重点

- 利用Flash MX中各种绘图工具绘制卡通形象与主体场景
- 快速表现玻璃质感的技巧与方法
- 如何将优秀的创意融入Flash公益广告之中
- 制作网络公益广告的基本流程

预览成品

本章是一则网络公益广告的制作流程，优秀的创意使它在极短的时间内揭示了社会公益问题，引发了浏览者的关注成品效果如图14—1、图14—2和图14—3所示。

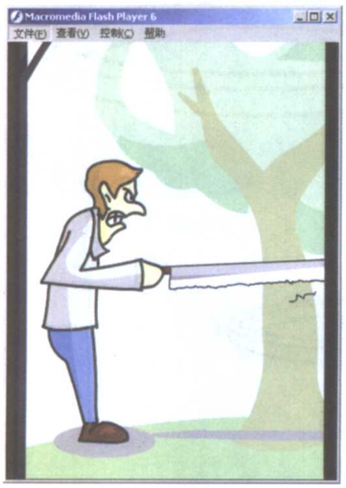


图14-1　成品效果之一



图14-2　成品效果之二

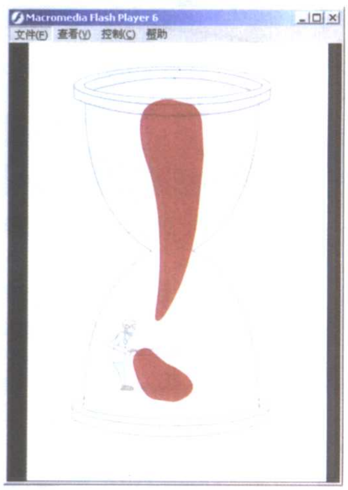


图14-3　成品效果之三

操作步骤

14.1　制作动画场景所需要的素材

Step 1　首先启动Flash MX，新建文档。在Properties面板中设置Size为380 × 500Piaxels，

其他设置保持默认（图 14–4）。

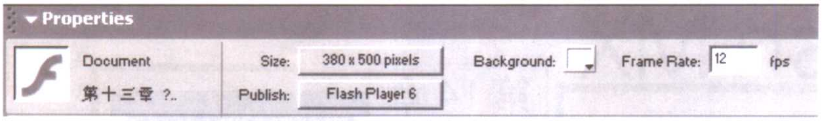


图 14-4　在 Properties 面板中设置参数

Step 2　按 Ctrl+F8 键新建一个 Symbol，命名为“沙漏”。单击 ○ 工具，设置线条粗细程度为 5（图 14–5），然后在场景中绘制一个椭圆，如图 14–6 所示。

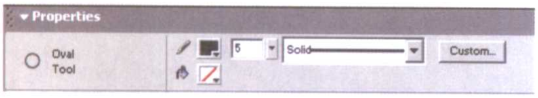


图 14-5　设置线条粗细程度

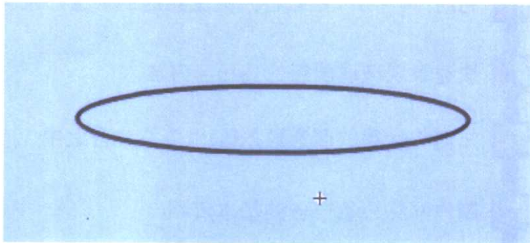


图 14-6　绘制椭圆

Step 3　继续绘制第二个椭圆，位置如图 14–7 所示。使用 ⁄ 工具将图形绘制完成（图 14–8）。

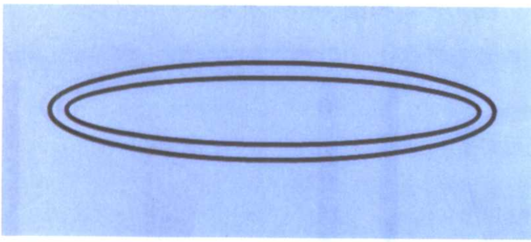


图 14-7　绘制椭圆

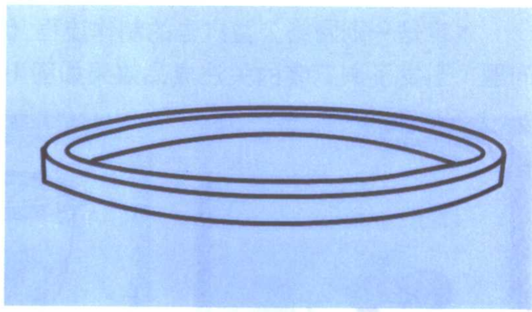


图 14-8　继续绘制

Step 4　按 Ctrl+A 组合键全选图形，使用 ↖ 工具配合 Alt 键将其向下移动复制，位置如图 14–9 所示。

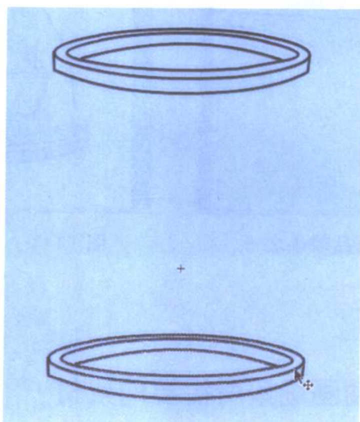


图 14-9　下移动复制

Step 5 使用 工具在中间绘制 4 条直线（图 14–10），并使用 工具将直线调整为图 14–11 所示的曲线。

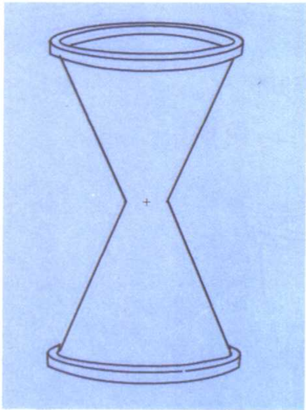


图 14–10 绘制直线

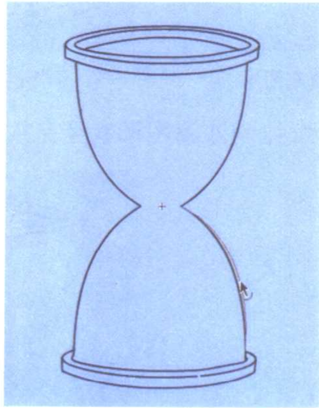


图 14–11 调整为曲线

Step 6 单击 工具，设置 Fill Color 为 #B3B3B3，然后填充沙漏两端的瓶口，如图 14–12 所示。

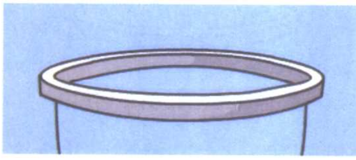


图 14–12 填充沙漏两端的瓶口

Step 7 继续使用 工具，设置 Fill Color 为 #E9F3FE 并填充沙漏的瓶体（图 14–13）。

Step 8 使用 工具绘制出如图 14–14 所示的曲线，然后单击 工具，设置 Fill Color 为 #DFE0B8 填充图 14–15 所示的部分，Fill Color 为 #B7AB7D 填充图 14–16 所示的部分，Fill Color 为 #C7DFA8 填充图 14–17 所示的部分。

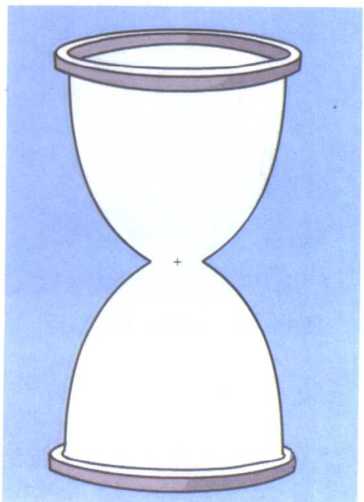


图 14–13 填充沙漏的瓶体

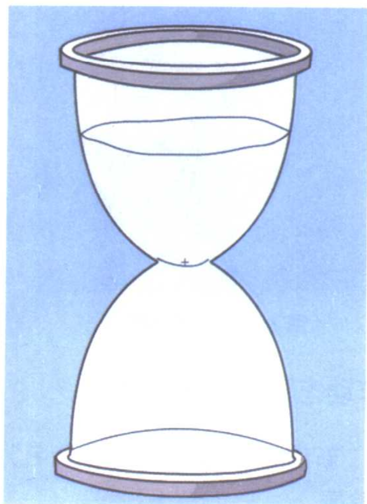


图 14–14 填充沙漏的瓶体

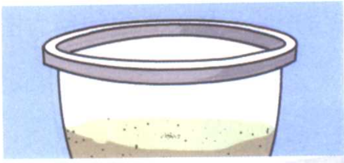


图 14-15 填充图形

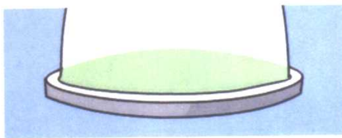


图 14-16 填充图形

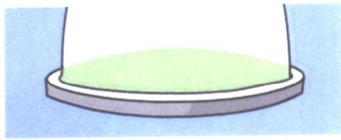


图 14-17 填充图形

Step 9 继续绘制沙漏图形直至完成，如图 14–18 所示。

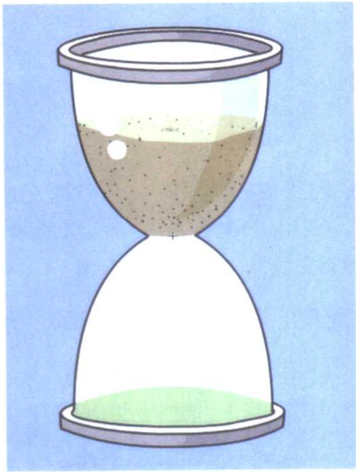


图 14-18 绘制沙漏图形

Step 10 按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol，并命名为 "Tree"。使用工具在场景中绘制出树的外轮廓（图 14–19）。

Step 11 使用工具对图形进行填充并按 Del 键将外轮廓删除，最后效果如图 14–20 所示。

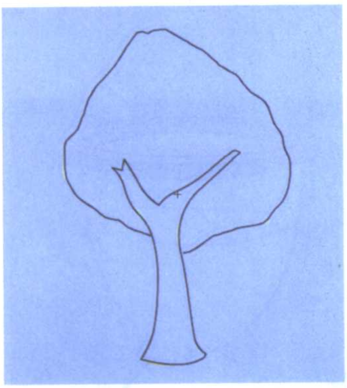


图 14-19 绘制轮廓



图 14-20 删除外轮廓

14.2 制作动态卡通人物造型

Step 1 新建一个 Symbol，并命名为 "身体"。使用工具在场景中绘制如图 14–21 所示的人物轮廓。

Step 2 单击工具，使用自己喜欢的颜色对人物进行填充（图 14–22）。



图 14-21　绘制人物轮廓



图 14-22　填充色彩

Step 3　使用 工具画出人物的明暗交界线，并使用 工具调整曲线的圆滑度（图 14-23）。

Step 4　使用 工具对人物的背光面进行填充，最后效果如图 14-24 所示。

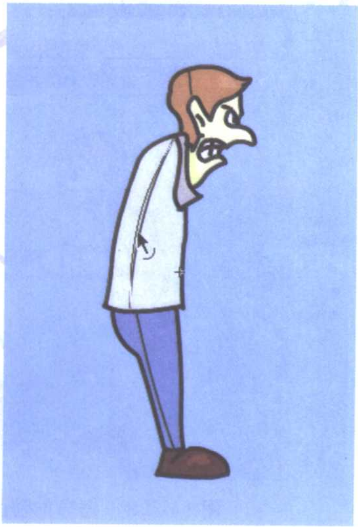


图 14-23　调整曲线



图 14-24　填充背光面

Step 5　按Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，使用同样的方法绘制一把钢锯（图 14-25）。

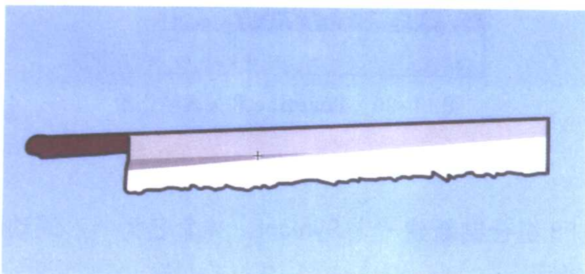


图 14-25　绘制钢锯

Step 6 新建一个 Symbol，按图 14–26 所示进行设置。

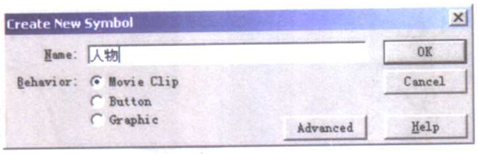


图 14–26 新建 Symbol

Step 7 利用绘制好的 Symbol 组合成一段简单循环的动画效果，如图 14–27 和图 14–28 所示。Timeline 和关键帧位置如图 14–29 所示。

技巧

之所以将人物分成身体和手两个图层，是为了更方便、快捷地制作人物动态效果。如果遇到人物动态复杂、动作幅度大的时候，可以将人物划分成头部、躯干、上肢和下肢等元素，再综合起来制作动画。熟练地运用这种方法将会大幅度的提高工作效率。

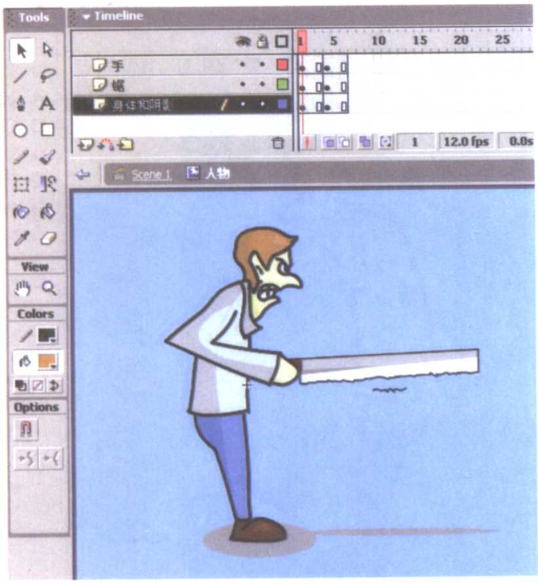


图 14–27 循环的动画效果

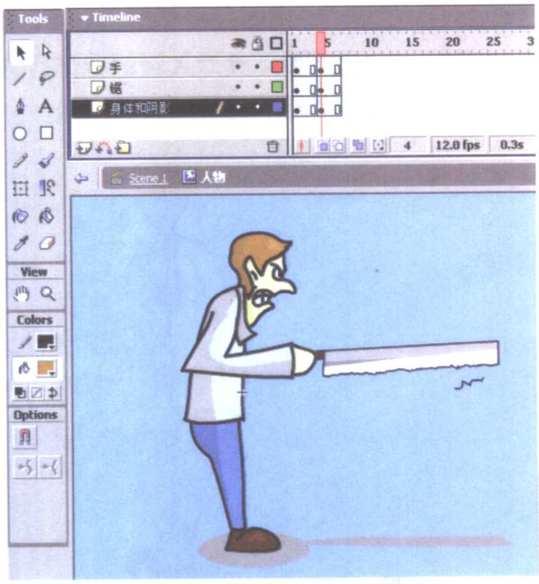


图 14–28 循环的动画效果

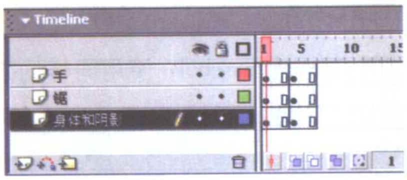


图 14–29 Timeline 和关键帧位置

14.3 合成影片

Step 1 按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，并命名为“沙漏动画”，将所有的元素进行整合，如图 14–30 所示。

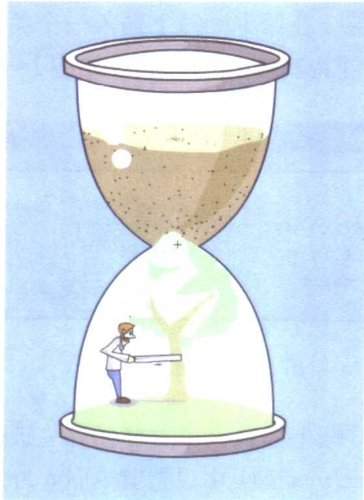


图 14-30 整合动画

Step 2 单击 Scene 1 回到主场景，双击 Layer 1 改名为“沙漏”，然后将 Library 中的“沙漏动画”元件拖入场景中并生成一段长度为 150 帧、图形由大逐渐缩小的 Motion Tween 动画，如图 14-31 所示。

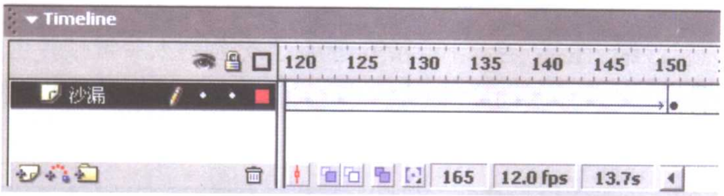


图 14-31 生成 Motion Tween 动画

Step 3 新建一个图层并命名为“屏幕”，使用□工具在场景的左右两端绘制一组幕布（图 14-32）。



图 14-32 绘制幕布

Step 4 继续新建一个图层，在第 165 帧上插入一个关键帧，使用✏工具在场景中绘制一个惊叹号图形，然后按 F8 键将其转为 Symbol，如图 14—33 所示。

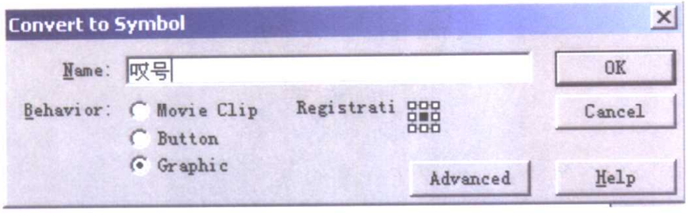


图 14-33 转为 Symbol

Step 5 在当前层的第 180 帧上插入一个关键帧并生成 Motion Tween 动画，然后选择 165 帧中的惊叹号图形，在 Properties 面板中设置其 Alpha 为 0%（图 14—34）。

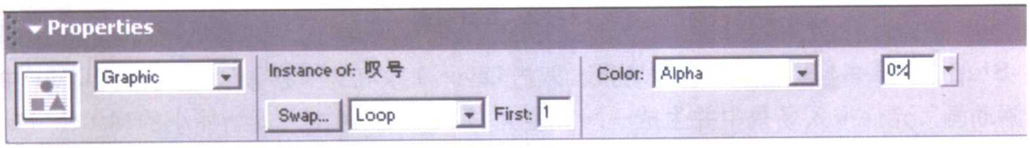


图 14-34 设置 Alpha

Step 6 单击"沙漏"图层，在第165和第180帧上分别插入关键帧并生成Motion Tween 动画，然后设置第 180 帧中沙漏图形的 Alpha 为 0%（图 14—35），Timeline 结构如图 14—36 所示。

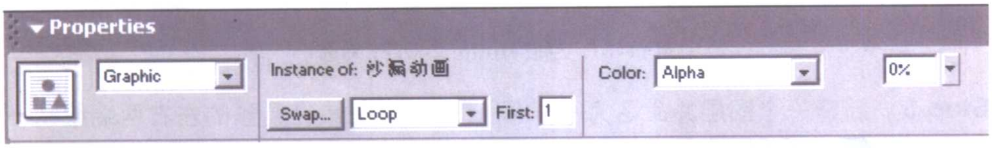


图 14-35 设置 Alpha

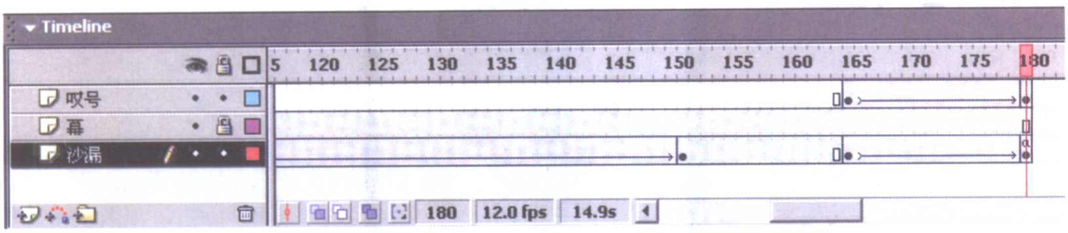


图 14-36 Timeline 结构

Step 7 新建一个图层并命名为"声音"，选择 File|Import（导入）命令，在附赠的光盘中找到素材|声音—2.WAV 文件，然后在 Properties 面板中设置 Loop（循环次数）为 1000（图 14—37）。

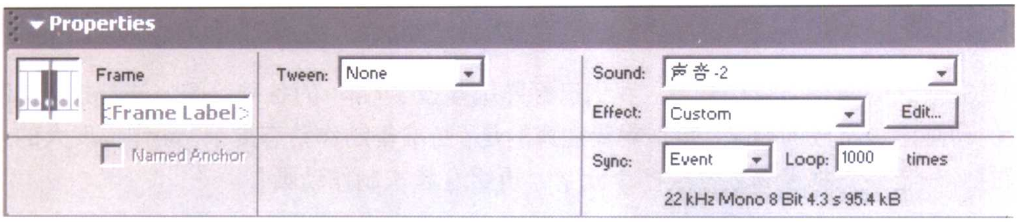


图 14-37　设置 Loop（循环次数）

Step 8　完成后的 Timeline 结构和 Library 结构如图 14-38 和图 14-39 所示。

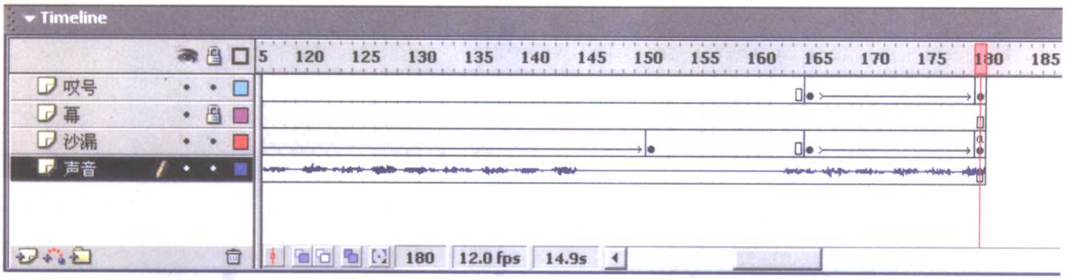


图 14-38　Timeline 结构



图 14-39　Library 结构

按 Ctrl+Enter 组合键进行预览，如果满意的话，选择 File|Export Moive 命令输出成 .Swf 格式的影片。

14.4 小结

当完成这则网络公益广告后，我们已经熟练掌握了Flash的各种绘图方法与技巧，制作一般的动画应该不成问题了。特别需要注意的是，当准备制作动态复杂、动作幅度大的人物动画时，一定要先将人物划分成多个元素，再组合起来制作动画。

闪客帝国

Flash MX

第 15 章 新款跑车上市——网上产品广告设计

本章重点

- 学习和掌握网上产品广告设计的核心元素、制作方法和技巧
- 学习 Mask 的高级应用技巧——移动渐变遮罩的运用
- Shape 变形动画的高级应用技巧
- 如何利用移动渐变遮罩营造精彩的视觉效果
- 深入了解制作产品网上展示的基本流程

预览成品

随着倒计时的结束，一辆新款跑车不断地变化出各种丰富多彩的视觉效果，在短时间内给浏览者留下了深刻的印象成品效果如图 15–1～图 15–4 所示。



图 15–1　成品效果之一



图 15–2　成品效果之二

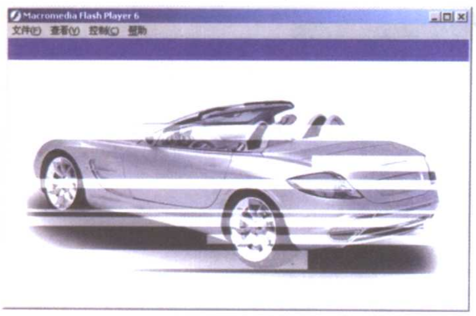


图 15–3　成品效果之三

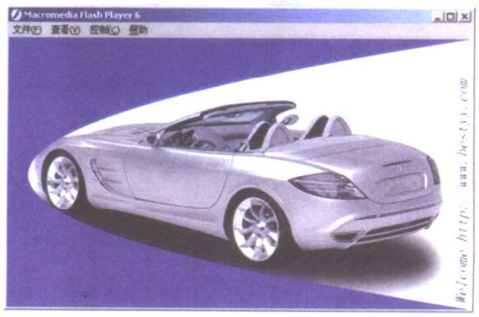


图 15–4　成品效果之四

操作步骤

15.1 制作网络广告的基本场景

Step 1 首先启动 Flash MX，新建一个文档。在 Properties 面板中设置 Size 为 650 × 350Pixels，Frame Rate（速率）为 20 帧／秒，如图 15–5 所示。

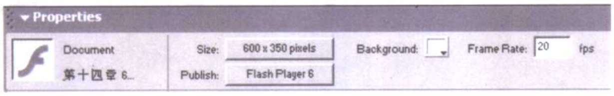


图 15–5 在 Properties 面板中设置参数

Step 2 双击 Layer 1 改名为"蓝调"。单击□工具，设置 Stroke color 为 None，Fill color 为 #3333CC，然后在场景顶端绘制出如图 15–6 所示的矩形。

Step 3 新建一个图层并命名为"数字"，使用 A 工具在场景中输入"1"并按 F8 键将它转为 Symbol（图 15–7）。

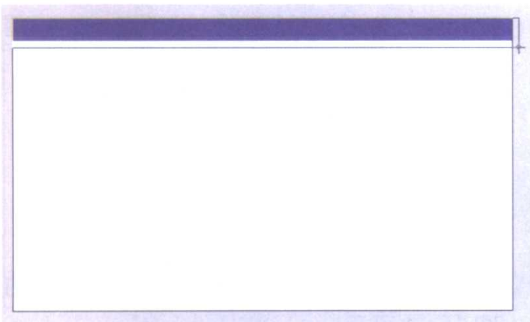


图 15–6 绘制矩形

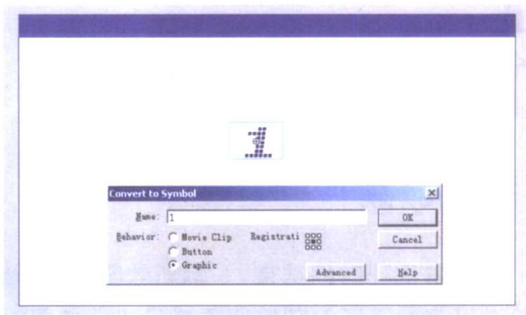


图 15–7 转为 Symbol

Step 4 按 F6 键在第 10 帧上插入一个关键帧并生成 Motion Tween 动画，设置第 10 帧中文字的 Alpha 为 0%，如图 15–8 所示。

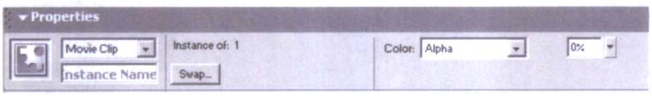


图 15–8 设置 Alpha

Step 5 在第 11 帧上插入一个关键帧，先将文字"1"删除，再使用 A 工具在场景中相同的位置上输入"2"（图 15–9），同样也将它转为一个 Symbol。

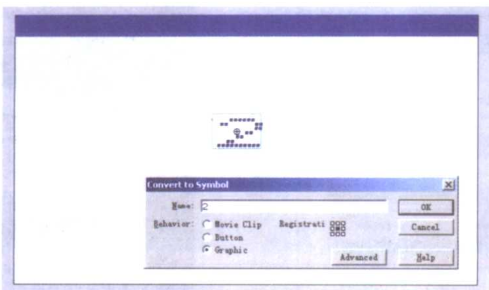


图 15–9 输入文字

Step 6 在第 21 帧上插入一个关键帧并设置文字的 Alpha 为 0%，最后生成 Motion Tween 动画（图 15–10）。

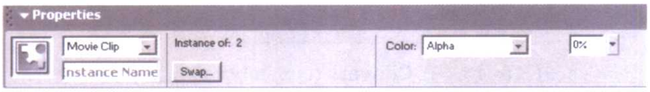


图 15–10 设置文字的 Alpha

Step 7 使用同样的方法将数字“3”的 Motion Tween 动画制作完成，Timeline 与场景如图 15–11 所示。

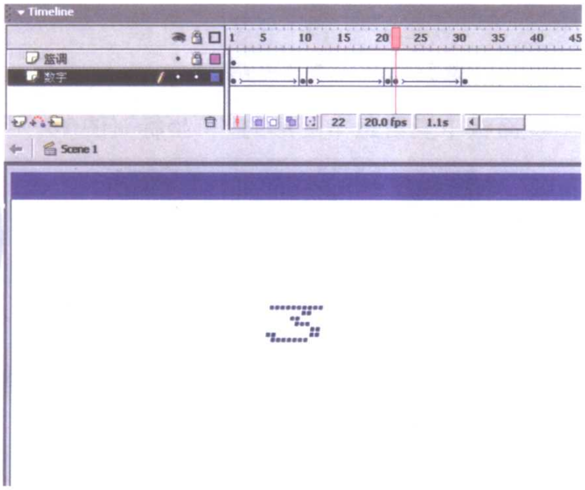


图 15–11 Timeline 与场景结构

15.2 制作新款跑车的视觉效果

Step 1 新建一个图层并命名为“跑车 –Gray”，按 F6 键在第 32 帧上插入一个关键帧，然后选择 File|Import（导入）命令，在附赠的光盘中找到素材 | 跑车 –Gray.jpg 文件，将此图移动到场景中合适的位置（图 15–12）。

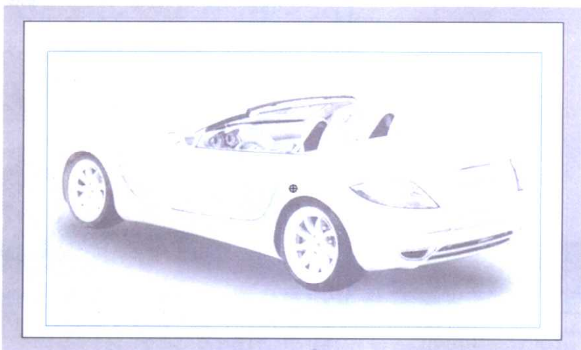


图 15–12 导入图片

Step 2 按 F8 键将它转为一个 Symbol，按图 15–13 所示进行设置。



图 15-13 在 Convert to Symbol 中设置参数

Step 3 按F6键在当前层第100帧上插入一个关键帧并生成Motion Tween动画，设置第32帧中跑车图形的Alpha为0%，如图15-14所示。



图 15-14 设置跑车图形的 Alpha

Step 4 在Properties面板中查看跑车图形的XY坐标（图15-15）。

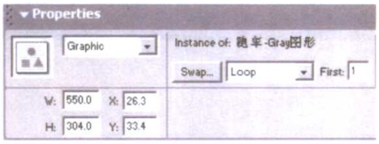


图 15-15 查看坐标

Step 5 新建一个图层并命名为"跑车-RGB"，将它放置在"跑车-Gray"图层的上方（图15-16）。在第32帧上插入一个关键帧，选择File|Import命令，在附赠的光盘中找到素材|跑车-RGB.jpg文件，然后在Properties面板中输入刚刚查看的XY坐标，这样两张图片就完全重合在一起了，如图15-17所示。

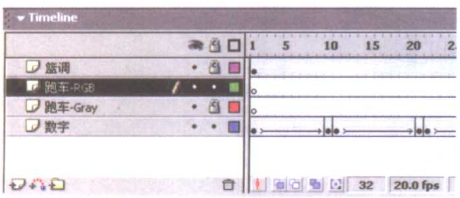


图 15-16 新建图层

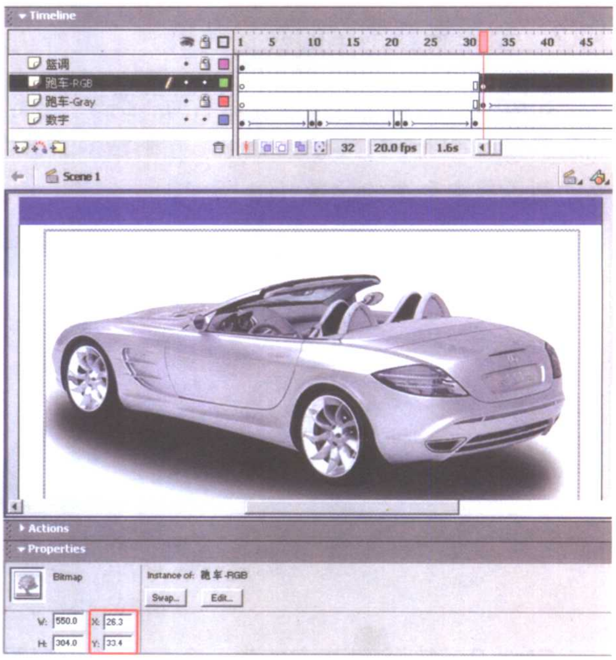


图 15-17 输入坐标

技巧

通过设置 X Y 坐标，可以更快捷、更精确地将两张图形重叠对齐。

Step 6 新建一个图层并命名为“遮罩”，按F6 键在第 32 帧上插入一个关键帧，使用工具在场景中随意绘制一个不规则的图形，如图 15–18 所示。

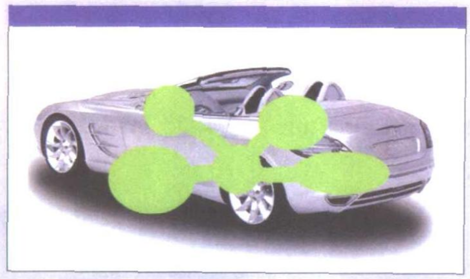


图 15-18 绘制遮罩

提示

所绘图形的颜色并不重要，因为它最终将被作为遮罩使用。

Step 7 在第 40 帧上插入一个关键帧，使用○工具绘制一个椭圆（图 15–19）。

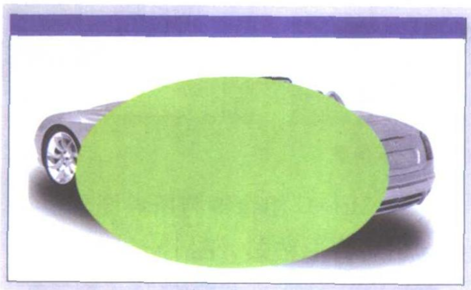


图 15-19 绘制椭圆

Step 8 在第 45、第 60 和第 75 帧上分别插入关键帧并继续绘制不规则的图形，如图 15–20～图 15–22 所示。

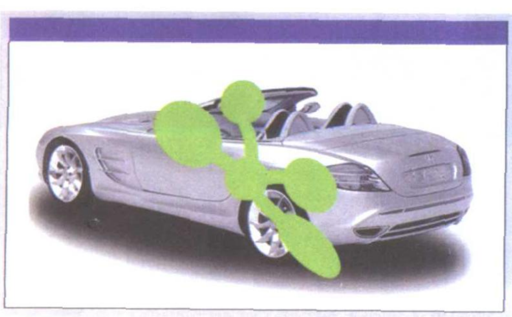


图 15-20 绘制不规则图形

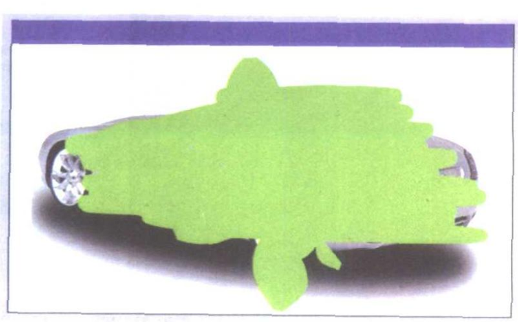


图 15-21 绘制不规则图形

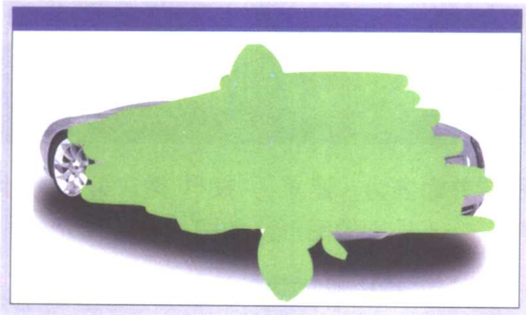


图 15-22　绘制不规则图形

Step 9　单击第 32 帧，在 Properties 面板中将 Tween 设置为 Shape 方式（图 15-23），最后结果如图 15-24 所示。

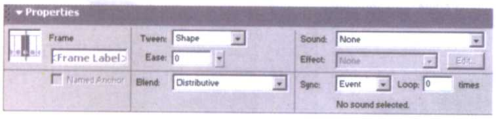


图 15-23　在 Properties 面板中设置参数

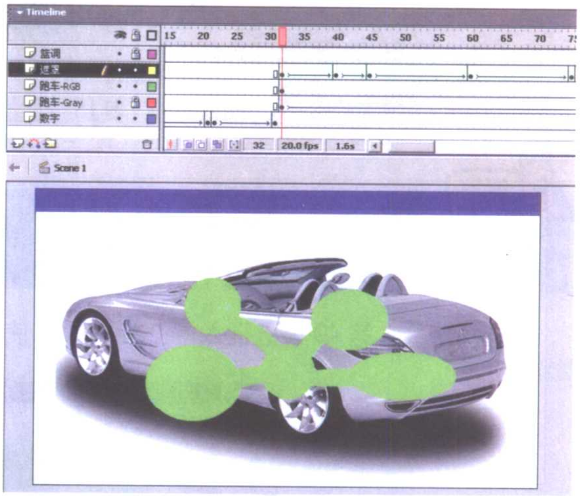


图 15-24　预览效果

Step 10　单击第 75 帧，按 Ctrl+C 组合键将所绘图形复制。新建一个 Symbol 并命名为“遮罩 -1”，按 Ctrl+V 组合键将图形粘贴（图 15-25）。

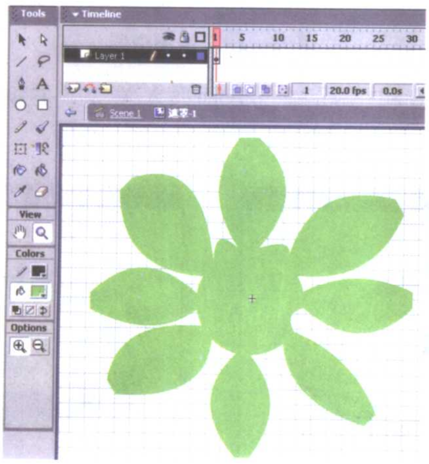


图 15-25　粘贴图形

Step 11 单击 Scene 1 回到主场景，在“遮罩”图层的第 76 帧上插入一个关键帧，按 Del 键将原来的图形删除，然后打开 Library 将“遮罩 –1”元件拖入场景中（图 15–26）。

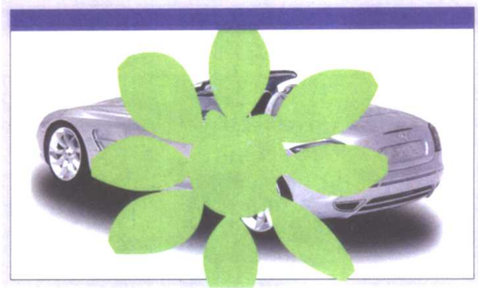


图 15-26 将元件拖入场景

Step 12 在第 100 帧上插入一个关键帧并生成 Motion Tween 动画，在 Properties 面板中按图 15–27 所示设置动画的旋转方向。

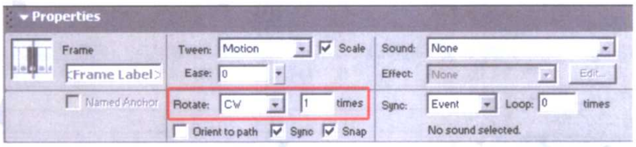


图 15-27 设置动画的旋转方向

Step 13 单击第 100 帧，按 Ctrl+T 组合键打开 Transform 面板，按图 15–28 所示进行设置，这样图形就会呈现出由小逐渐变大并不断旋转的动画效果了。

Step 14 按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol 并命名为“遮罩 –2”，使用□工具在场景中绘制出如图 15–29 所示的图形。

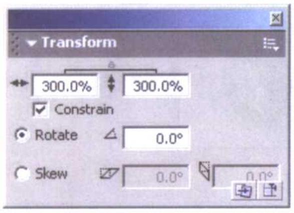


图 15-28 Transform 面板

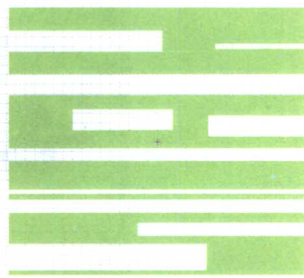


图 15-29 绘制图形

Step 15 单击 Scene 1 回到主场景，在“遮罩”图层的第 101 帧上插入一个关键帧，按 Del 键将原来的图形删除，然后将“遮罩 –2”元件拖入场景中（图 15–30）。

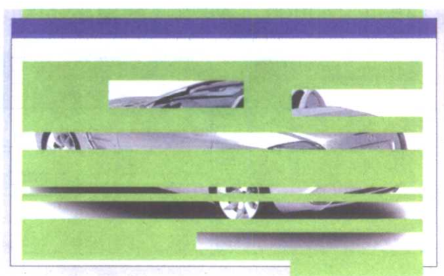


图 15-30 将元件拖入场景

Step 16　在当前层的第 124 帧上插入一个关键帧，使用⌗工具将图形垂直缩小，如图 15–31 所示。

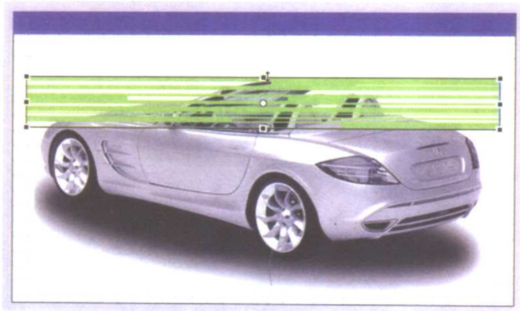


图 15-31　将图形垂直缩小

Step 17　在第 145、第 159 和第 177 帧上分别插入关键帧，并将各关键帧内的图形进行随意放缩或移动，如图 15–32 和图 15–33 所示。

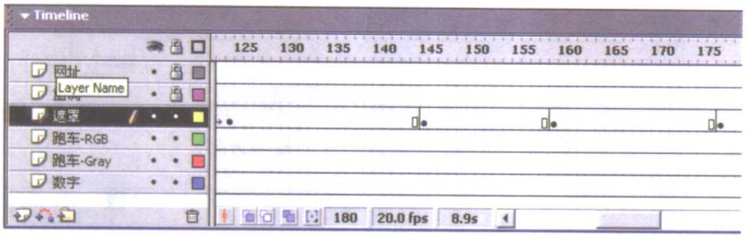


图 15-32　插入关键帧

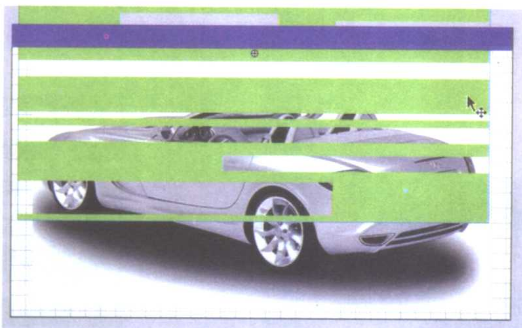


图 15-33　放缩或移动图形

Step 18　用鼠标右键分别单击第 101、第 124、第 145 和第 159 帧，在弹出的菜单中选择 Create Motion Tween（创建运动动画），结果如图 15–34 所示。

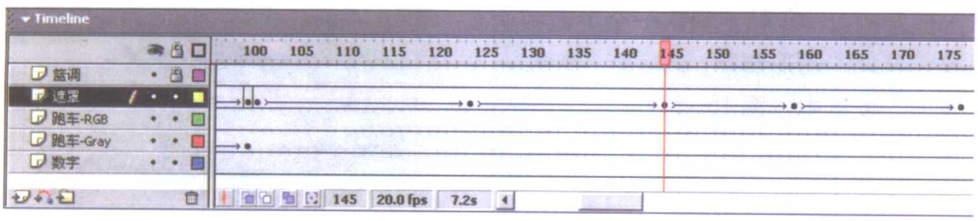


图 15-34　生成 Motion Tween 动画

Step 19 右键单击“遮罩”图层，选择Mask命令（图15–35），按下Enter键预览Timeline，这时将会呈现出非常精彩的遮罩动画效果，如图 15–36。

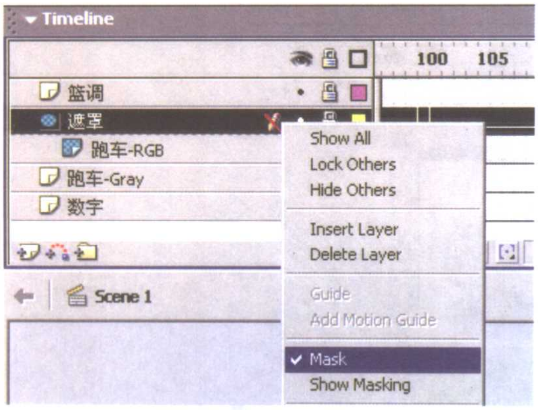


图 15–35 选择 Mask 命令

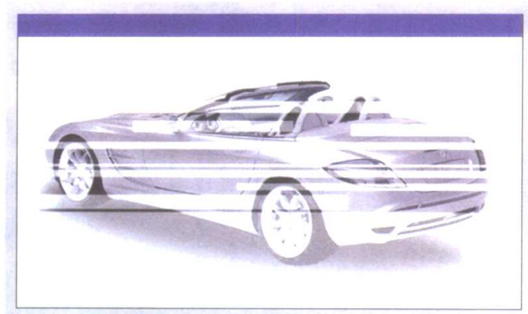


图 15–36 预览 Timeline

15.3 继续丰富影片

Step 1 先将“遮罩”图层解锁（图 15–37），然后在当前层的第 182 帧上插入一个关键帧，按Del 键将原来的图形删除并使用□工具绘制一个能够完全覆盖跑车图形的矩形，如图 15–38 所示。



图 15–37 将“遮罩”图层解锁

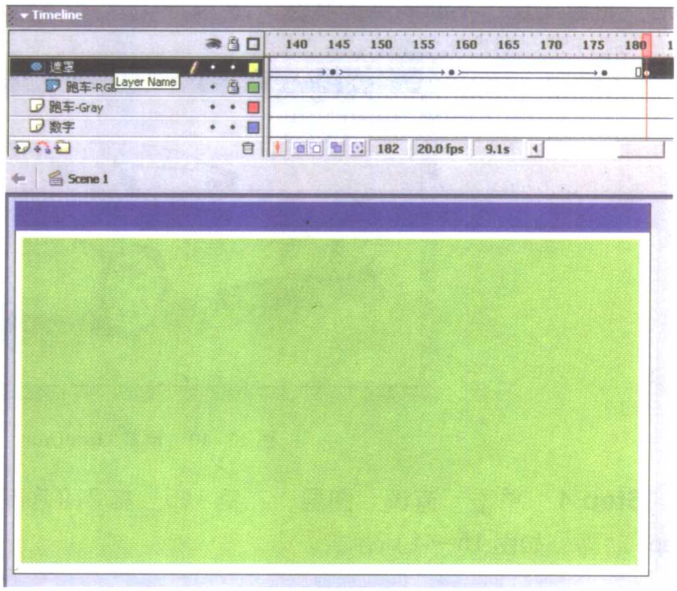


图 15–38 绘制矩形

Step 2 在第 186 和第 190 帧上分别插入关键帧，然后将第 186 帧中的图形移至场景外（图 15–39）。

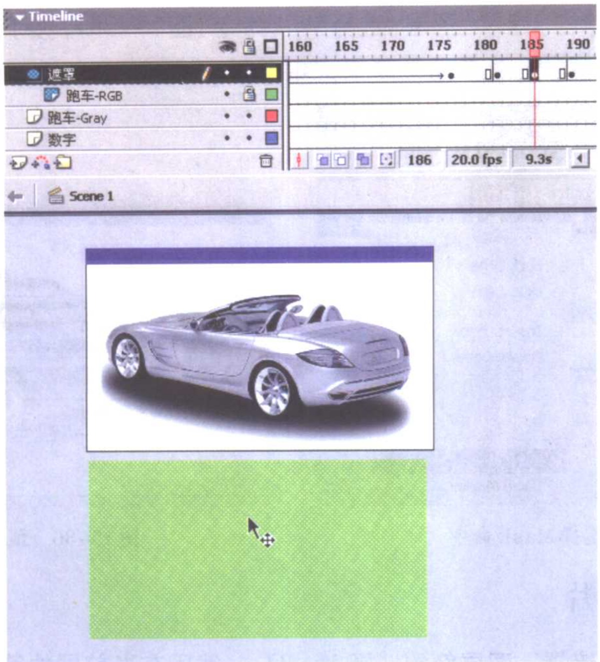


图 15-39 移动图形

Step 3 重新将图层上锁，按 Enter 键预览 Timeline，就会看到跑车在一系列视觉效果过后，将会呈现出不断闪烁的状态（图 15-40）。

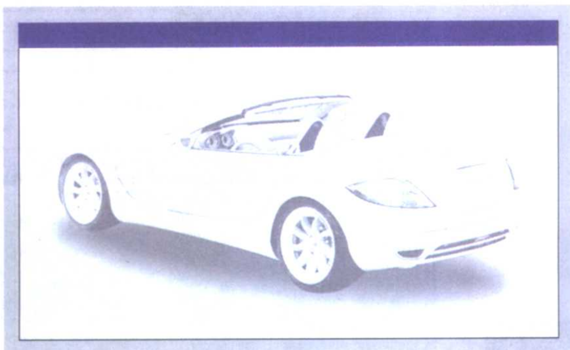


图 15-40 预览 Timeline

Step 4 单击“蓝调”图层，在第 195、第 219 和第 240 帧上分别插入关键帧并生成 Shape 动画，如图 15-41 所示。

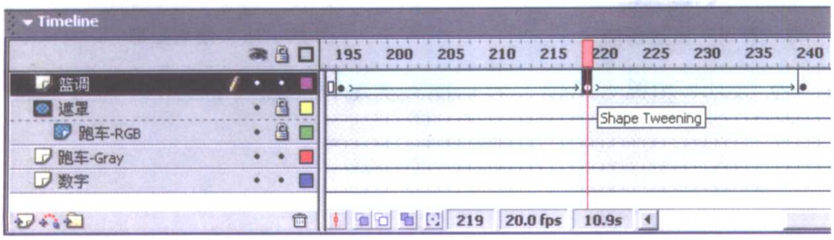


图 15-41 生成 Shape 动画

Step 5 单击第 219 帧，使用工具将图形放大至整个场景（图 15–42）。

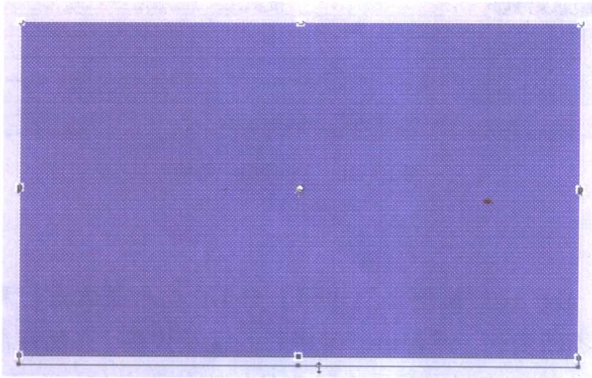


图 15–42 将图形放大至整个场景

Step 6 单击第 240 帧，使用工具按图 15–43 所示将图形进行曲线调节。



图 15–43 进行曲线调节

Step 7 按 F5 键将所有图层的时间轴延长至第 270 帧，最后 Timeline 结构应如图 15–44～图 15–46 所示。

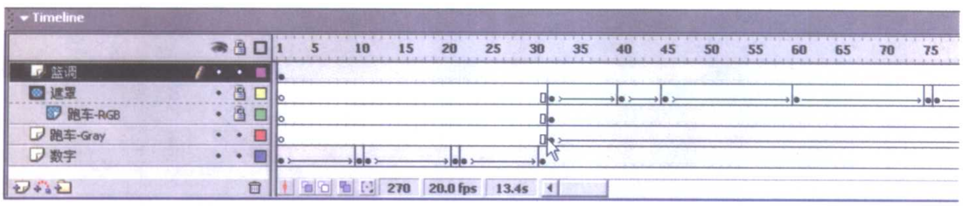


图 15–44 Timeline 结构

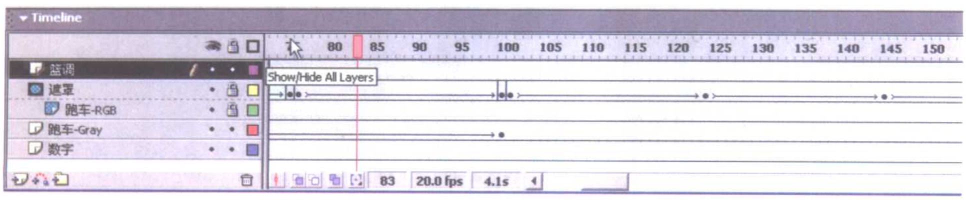


图 15–45 Timeline 结构

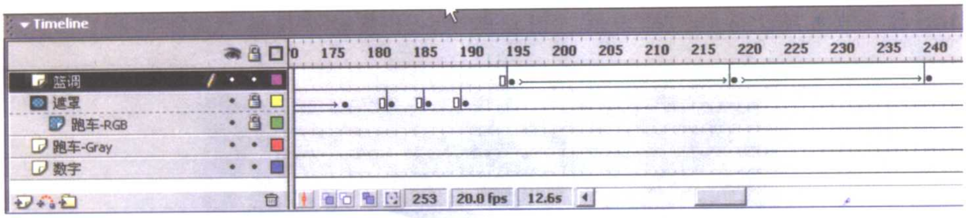


图 15-46　Timeline 结构

15.4　小结

通过本章的练习，我们已经掌握了制作网上产品广告的基本流程和制作思路，并学会了如何通过简单的技巧不断变化、组合出非常精彩的视觉效果。当然在制作和创意的过程中，要以制作目的为基础，所有的制作都是为了产品的宣传服务的，而不是盲目地追求视觉效果，同时还要考虑到浏览者的网络情况，要在诸多限制中寻求一个平衡。

第16章 “网络无美女”宣传动画

本章重点

- 深入学习Flash动画的各种制作技巧
- 如何在Timeline中插入空白关键帧
- 如何将优秀的创意融入Flash公益广告之中
- 通过编辑Actions实现影片的跳转与循环播放
- 熟练掌握网络宣传动画的制作技巧与基本流程

预览成品

这是一个简单的网络宣传动画，它通过模拟两个人在网上聊天而引发出动画的主题，如图16—1和图16—2所示。



图16-1　成品效果之一



图16-2　成品效果之二

操作步骤

16.1　模拟网络聊天的动画效果

Step 1　启动Flash MX，新建一个文档。在Properties面板中设置Size为400×250Pixels，Background背景色设定为#4281B9（图16—3）。

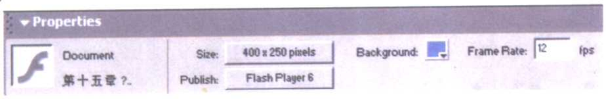


图 16-3　在 Properties 面板中设置参数

Step 2　双击 Layer 1 改名为“缩小图”，选择 File|Import（导入）命令，在附赠的光盘中找到素材 loicq.jpg 文件，并用工具将图形缩小至 70%，如图 16-4 所示。

Step 3　按 F5 键将时间轴延长至 32 帧，新建一个图层并命名为“光标”，使用工具画一条竖线模拟对话框中的光标（图 16-5）。

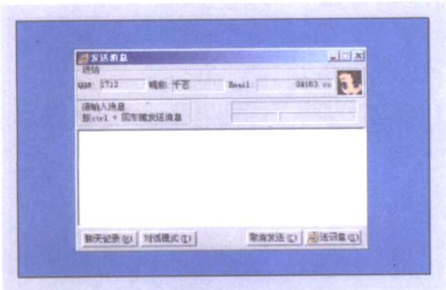


图 16-4　导入图片



图 16-5　绘制光标

Step 4　按 F6 键在当前层的第 9、第 17 和第 25 帧上分别插入关键帧，然后用鼠标右键单击第 5 帧，在弹出的菜单中选择 Insert Blank Keyframe（插入空白关键帧），如图 16-6 所示。

Step 5　使用同样的方法在第 13、第 21 和第 29 帧上分别插入空白关键帧，Timeline 结构如图 16-7 所示，按下 Enter 键预览 Timeline，光标闪烁的动画效果就制作完成了。

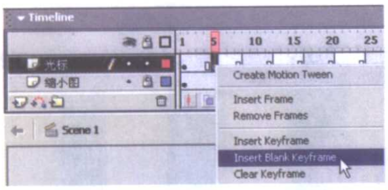


图 16-6　插入空白关键帧

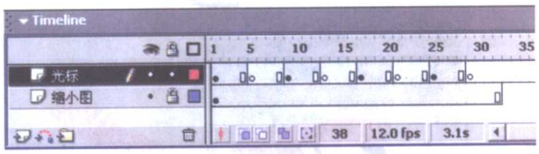


图 16-7　光标闪烁的动画效果

Step 6　新建一个图层并命名为“放大图”，在第33帧上插入一个关键帧，然后将Library中的图片拖入场景中并按Ctrl+T组合键打开Transform面板，按图16-8所示进行设置，最后效果如图16-9所示。

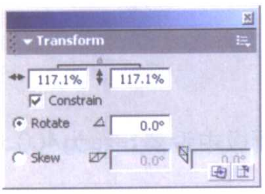


图 16-8　Transform 面板

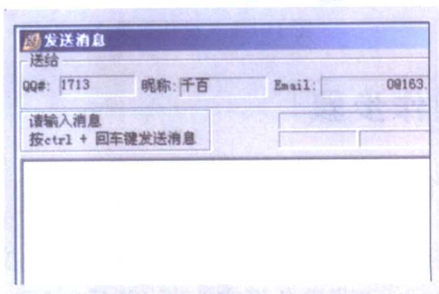


图 16-9　预览效果

Step 7 单击"光标"图层，在第 40 和第 60 帧上分别插入关键帧，使用A工具随意输入一些文字（图 16–10）。

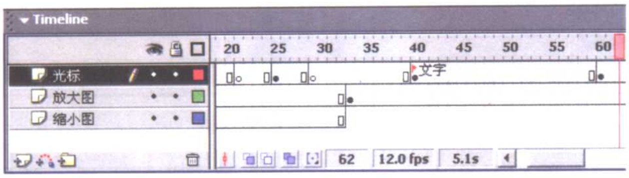


图 16–10 插入关键帧

Step 8 新建一个图层并命名为"光标遮罩"，在第 60 帧上插入关键帧，然后使用□工具绘制出如图 16–11 所示的遮罩图形。

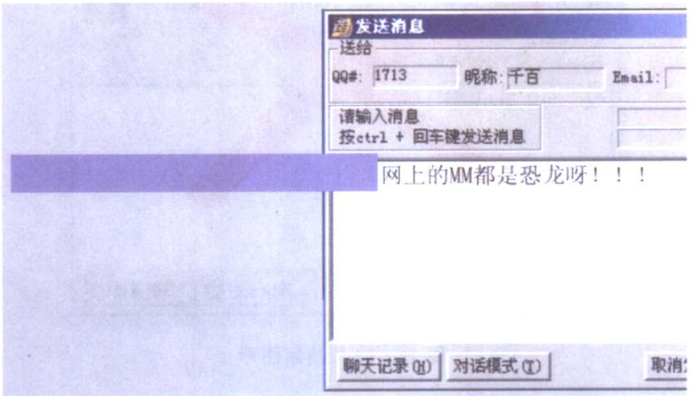


图 16–11 绘制遮罩图形

Step 9 按 F8 键将其转为 Symbol，在当前层的第 90 帧上插入一个关键帧，将遮罩图形向右移动至能够完全覆盖文字的位置并生成 Motion Tween 动画（图 16–12）。

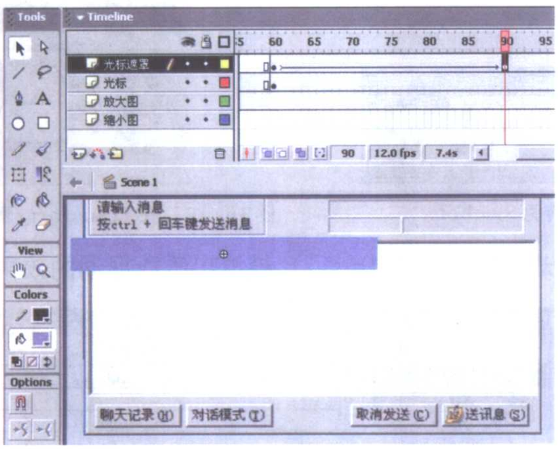


图 16–12 生成 Motion Tween 动画

Step 10 用鼠标右键单击"光标遮罩"图层，在弹出的菜单中选择 Mask 选项，这样就模拟出文字输入的动画效果了。按 F5 键将三个图层的时间轴都延长至 130 帧，如图 16–13 所示。

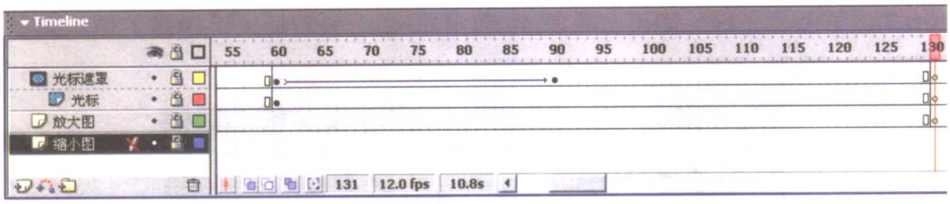


图 16-13　延长时间轴

Step 11　新建一个图层并命名为“Error”，在第 105 帧上插入关键帧，使用 工具绘制出如图 16-14 所示的图形。

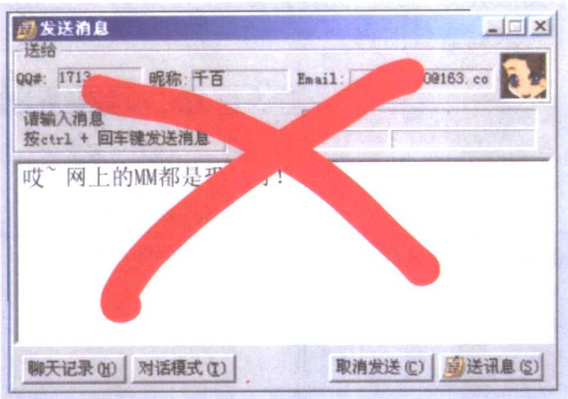


图 16-14　绘制图形

Step 12　按 F8 键将其转为 Symbol（图 16-15），在第 121 帧上插入一个关键帧并生成 Motion Tween 动画。单击第 105 帧，按 Ctrl+T 组合键打开 Transform 面板，按图 16-16 所示将图形等比放大 500%。



图 16-15　转为 Symbol

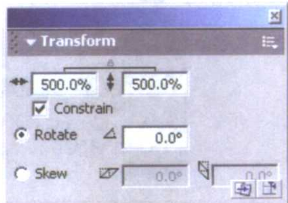


图 16-16　在 Transform 面板中设置放大比率

Step 13　用逐帧动画方式（图 16-17）模拟出画面振动的效果。

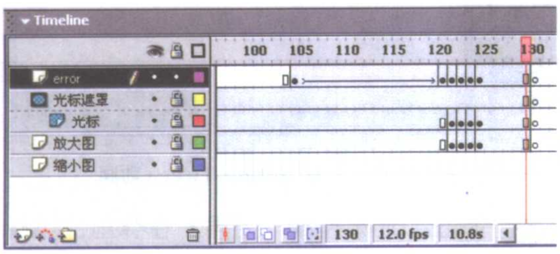


图 16-17　逐帧动画方式

16.2　主题宣传的动画效果

Step 1　新建一个图层并命名为“背景”，在第 131 帧上插入一个关键帧，使用□工具绘制出如图 16–18 所示的背景图形。

Step 2　新建一个图层并命名为“文字”，在第 131 帧上插入关键帧，使用**A**工具在场景中随意输入一些文字（图 16–19）。

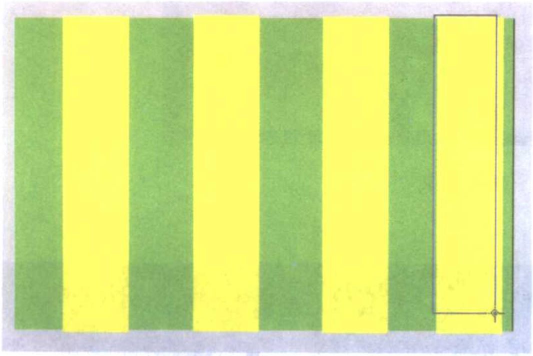


图 16–18　绘制背景



图 16–19　输入文字

Step 3　使用同样的方法制作出文字的高光和阴影（图 16–20），Timeline 结构如图 16–21 所示。



图 16–20　制作出文字的高光和阴影

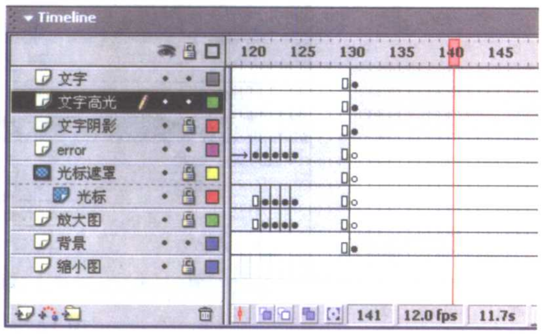


图 16–21　Timeline 结构

Step 4　按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol，按图 16–22 所示进行设置。



图 16–22　创建 Symbol

Step 5　选择 File|Import（导入）命令，在附赠的光盘中找到素材 |girl.jpg 文件，然后使用↖工具配合 Alt 键将图像水平复制两次，如图 16–23 所示。



图 16-23 水平复制图像

技巧

Flash 的文件大小并不会因为重复使用元件而大为增加。

Step 6 按 Scene 1 按钮回到主场景，新建一个图层并命名为“图片”，将它放置在“文字”图层的下方（图 16—24）。在当前层的第 131 帧上插入一个关键帧，然后将 Library 中的图片元件拖入到场景中，如图 16—25 所示。

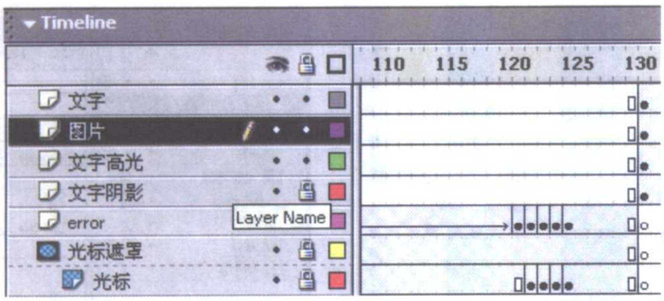


图 16-24 新建图层



图 16-25 将图片拖入场景

Step 7 在当前层的第 141、第 171、第 181 和第 211 帧上分别插入关键帧，并生成不断移动的 Motion Tween 动画效果（图 16–26）。

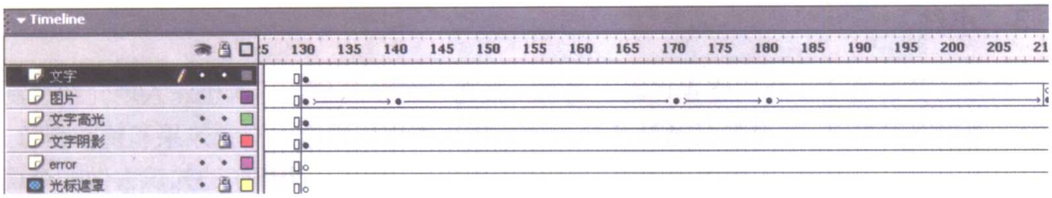


图 16–26 生成 Motion Tween 动画

Step 8 用鼠标右键单击"文字"图层，在弹出的菜单中选择 Mask 选项（图 16–27），按下 Enter 键预览 Timeline，效果很不错吧？

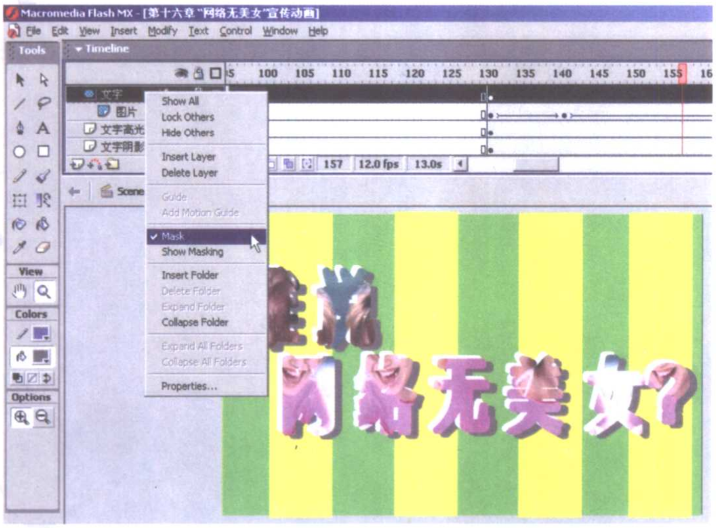


图 16–27

Step 9 单击第 211 帧，在 Action 面板中双击 goto 命令并在 Frame 后面的对话框中输入 131，如图 16–28 所示。

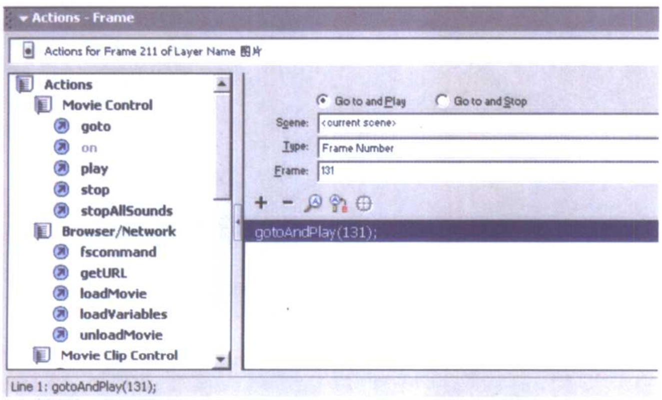


图 16–28 在 Action 面板中设置参数

所有的制作都完成了，按下Ctrl+Enter组合键进行预览，如确定没有问题后选择File|Export Movie 命令输出成.Swf 格式文件进行发布。

16.3 小结

本章主要讲述了Flash网络宣传动画的制作技巧与基本流程，同时也深入地介绍了制作Flash动画的各种方法，以及如何通过简单的动画技巧表现出复杂的视觉效果和精彩创意。当掌握完所有的学习步骤后，如果大家感到意犹未尽的话，赶快运用所学的知识去做一个属于自己的网络动画吧！

闪客帝国

Flash MX

第17章 商业迷你网站片头动画

本章重点

- 学习和掌握制作商业网站片头的方法与技巧
- 合理地利用文件夹对Library进行分类管理
- 利用Motion Tween和Shape等动画方式创造出精彩的视觉效果

预览成品

本章展示了商业迷你网站片头动画的制作方法与技巧,以及如何在短时间内创造出丰富的画面效果,如图17–1和图17–2所示。



图17-1 成品效果之一



图17-2 成品效果之二

操作步骤

17.1 制作基本动画场景

Step 1 启动Flash MX,新建一个文档,在Properties面板中设置Size为550 × 400Pixels,Background背景色为#CCCCFF,其他保持默认(图17–3)。

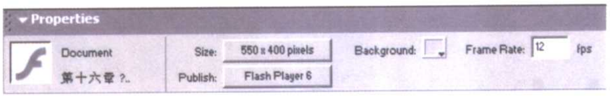


图 17-3 在 Properties 面板中设置参数

Step 2 双击 Layer 1 改名为“背景”，选择 File|Import（导入）命令，在附赠的光盘中找到素材|背景图片.jpg 文件，然后将此图移动到合适的位置（图 17-4）。



图 17-4 导入图片

Step 3 按 F8 键将其转为一个 Symbol，并在 Properties 面板中设置 Alpha 为 44%，如图 17-5 所示。



图 17-5 设置 Alpha

Step 4 新建一个图层并命名为“透明”，将它拖至底层。单击□工具，在 Color Mixer 面板中按图 17-6 所示进行设置，然后在场景中绘制出图 17-7 所示的渐变图形。

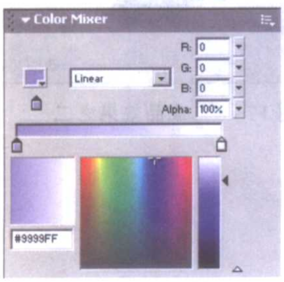


图 17-6 Color Mixer 面板



图 17-7 绘制渐变图形

Step 5 按 F6 键在当前层的第 20 帧上插入一个关键帧，单击第 1 帧，使用▦工具将图形水平缩小（图 17-8）。

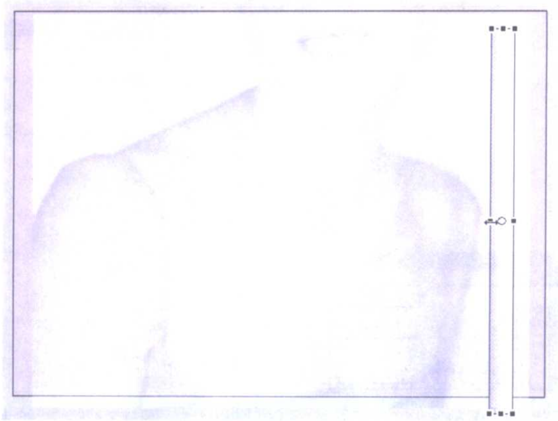


图 17-8　将图形水平缩小

Step 6　在 Properties 面板中将 Tween（动画方式）设置为 Shape（图 17-9），这样就形成了一个半透明状态的遮罩动画，如图 17-10 所示。

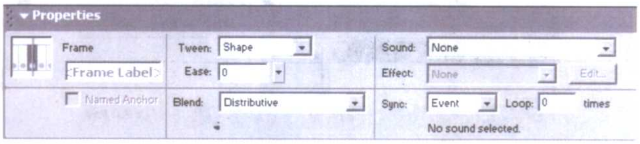


图 17-9　在 Properties 面板中设置参数

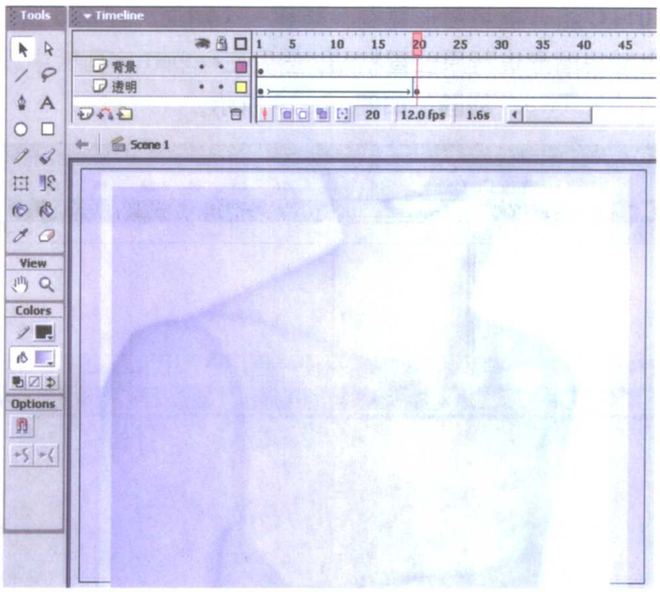


图 17-10　制作动画

17.2　页面元素的动态设计

Step 1　按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，命名为"背景动画"（图 17-11）。使用□工具在场景中绘制一个细长的矩形并将其转为 Symbol，如图 17-12 所示。

原书缺页

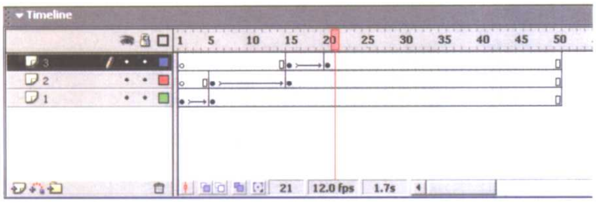


图 17-15 关键帧位置

图 17-16 场景结构

Step 5 按Ctrl+F8组合键创建一个Symbol并命名为“光”，单击○工具配合Shift键在场景中绘制一个圆形（图17-17）。

图 17-17 绘制圆形

Step 6 在第80帧上插入一个关键帧，使用○工具继续绘制三个圆形，最后生成Shape动画（图17-18），图形的运动轨迹如图17-19所示。

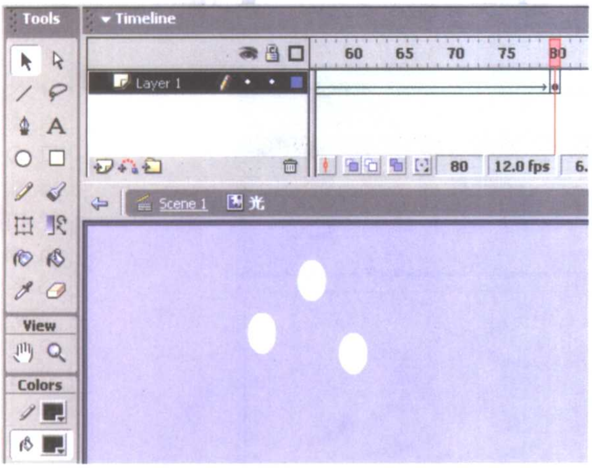


图 17-18 生成 Shape 动画

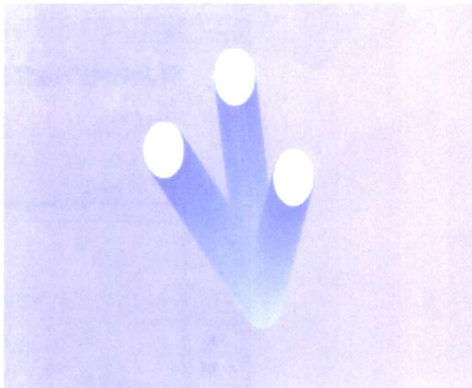


图 17-19 图形的运动轨迹

> **提示**
>
> 在网页设计中，为了避免页面的单调，往往在设计中加入一些点或线的动态元素，使这些细节的动态能够起到活跃页面的作用，同时要注意避免喧宾夺主。

17.3 丰富动画的视觉效果

Step 1 按Scene 1回到主场景，新建一个“背景动画”图层并将它拖至最底层，然后将Library中与之相对应的元件拖入场景中（图17-20）。

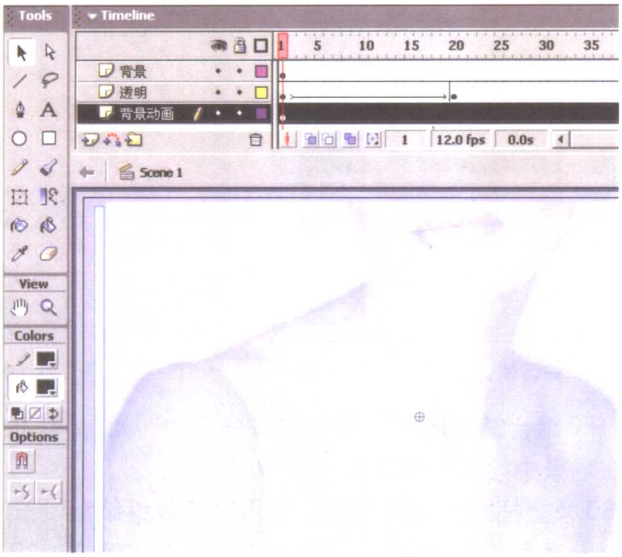


图 17-20　将元件拖入场景中

Step 2　新建一个图层，将 Library 中“光”元件拖入场景中，使用工具配合 Alt 键将元件进行重复复制，如图 17-21 所示。

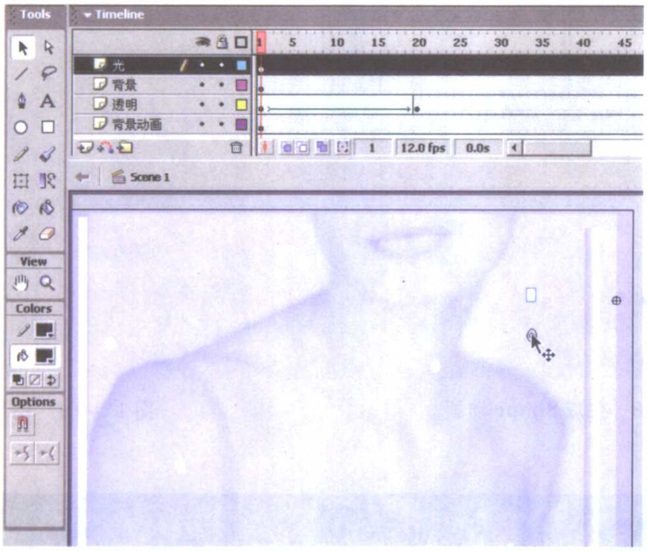


图 17-21　重复复制

Step 3　页面上文字的动态效果是通过 Mask 功能来实现的，如图 17-22 和图 17-23 所示。

提示

由于文字的动态效果并非本章的学习重点，而且 Mask 功能在前几章也做过非常详细的讲解，为了避免重复，这里就不再做具体介绍了。

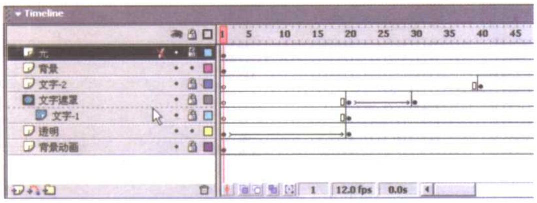


图 17-22 Timeline 结构



图 17-23 文字的动态效果

Step 4 按F5键将所有图层的时间轴延长至105帧。新建一个图层并命名为"线－1"，在第45帧上插入一个关键帧，使用工具在场景中画一条非常短的线段（图17–24）。

Step 5 在当前层第60帧上插入关键帧，使用工具将线段延长，如图17–25所示。



图 17-24 绘制线段



图 17-25 延长线段

Step 6 单击当前层第45帧，在Properties面板中设置Tween（动画方式）为Shape，如图17–26所示。

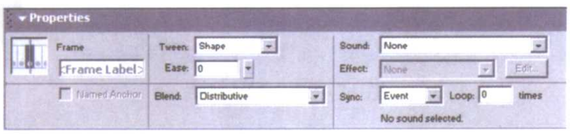


图 17-26 在 Properties 面板中设置参数

Step 7 使用同样的方法制作其余三条线段的变形动画，如图17–27和图17–28所示。

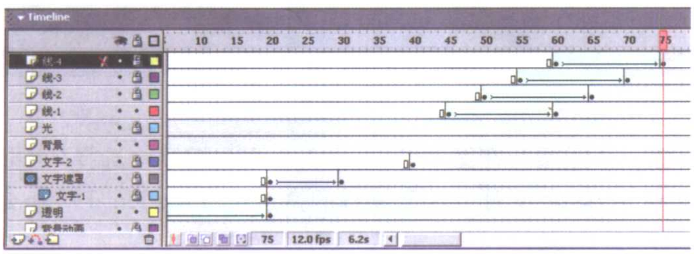


图 17-27 Timeline 结构



图 17-28 其余三条线段的变形动画

Step 8 新建一个图层，在第 72 帧上插入一个关键帧，选择 File|Import（导入）命令，在附赠的光盘中找到素材 |zuo.jpg 文件，然后将此图移动至图 17-29 所示的位置并按 F8 键将其转为一个 Symbol。



图 17-29 导入图片

Step 9 在第 77 帧上插入一个关键帧并生成 Motion Tween 动画，设置第 72 帧中图形的 Alpha 为 10%，如图 17-30 所示。

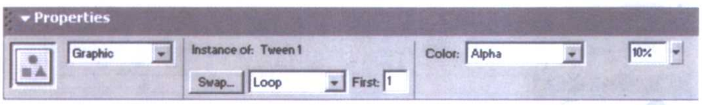


图 17-30 设置 Alpha

Step 10 新建一个图层，在第 73 帧上插入一个关键帧，选择 File|Import 命令，在附赠的光盘中找到素材 |you.jpg 文件，按照同样的方法生成 Motion Tween 动画（图 17-31），Timeline 结构如图 17-32 所示。



图 17-31　导入图片

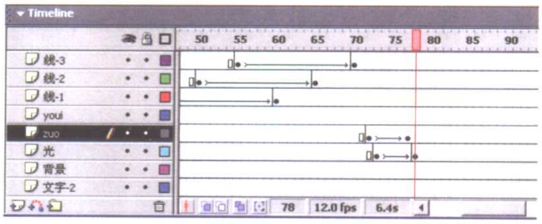


图 17-32　Timeline 结构

Step 11　利用所学的知识并结合自己的想像力继续丰富页面的视觉效果（图 17–33），Timeline 结构如图 17–34 所示。



图 17-33　页面的视觉效果

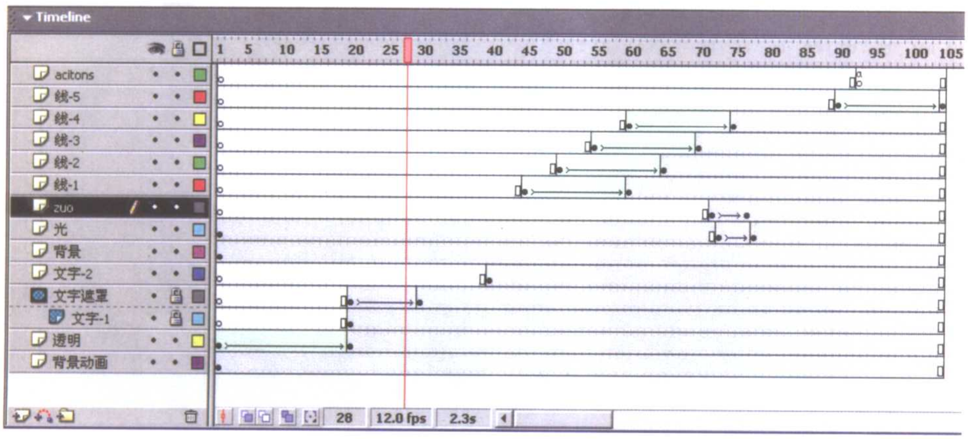


图 17-34　Timeline 结构

17.4　小结

本章模拟制作了一个简单的迷你网页片头动画，目的是让大家了解利用Flash制作个人

主页或商业网站片头动画的基本流程和制作思路，以及如何营造出非常精彩的动态视觉效果。当然在实际的制作过程中，进行一个Flash网页开发可能要涉及两方面的人员：网页设计师和技术人员。我们的工作是进行整体风格和元素的设计与制作，而技术人员是在设计师的创作基础上进行整体项目的功能开发和流程控制等工作。相信在实际的应用中，我们会总结出大量的经验，从而更快地提高自己的水平。

闪客帝国

Flash MX

第 18 章 网络消息广播系统

本章重点

- 如何在Flash个人主页中制作具有交互性的消息广播系统
- 利用简单的动画与Actions模拟复杂的网络程序
- 深入学习如何通过按钮和Actions来控制影片的播放顺序

预览成品

本章模拟制作了一个网络消息的广播系统，浏览者可以通过按钮来控制消息的播放顺序，如图 18—1 和图 18—2 所示。

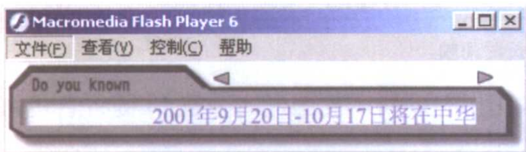


图 18-1 成品效果之一

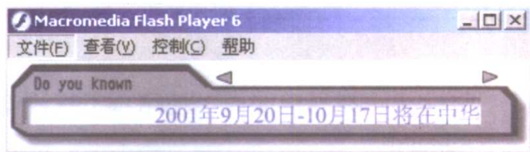


图 18-2 成品效果之二

操作步骤

18.1 制作系统所需要的基本元素

Step 1 启动Flash MX，新建文档。在Properties面板中设置Size为380 × 65Pixels，Background（背景色）设定为#E6E6E6，其他保持默认（图 18—3）。

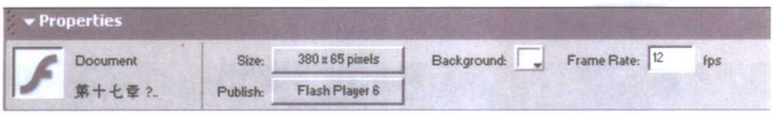


图 18-3 在Properties面板中设置参数

Step 2 双击Layer 1改名为“背景”，选择File|Import命令，在附赠的光盘中找到素材|网络消息背景.jpg文件，并使用 工具将其调整到合适位置，如图 18—4 所示。

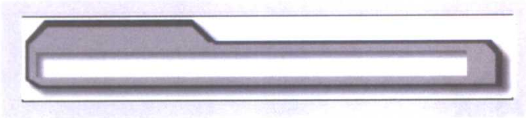


图 18-4 导入图片

Step 3 按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，按图 18-5 所示进行设置。使用 A 工具，设置填充色为 #333333，在场景中输入 “Do you know” 字样（图 18-6）。

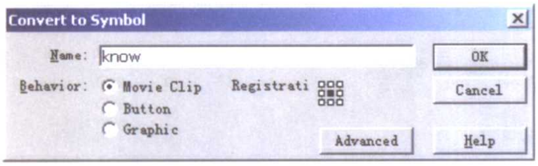


图 18-5 新建 Symbol



图 18-6 输入文字

Step 4 在“文字”图层的下面新建一个图层，并按 F5 键将所有图层的时间轴延长至 70 帧，如图 18-7 所示。

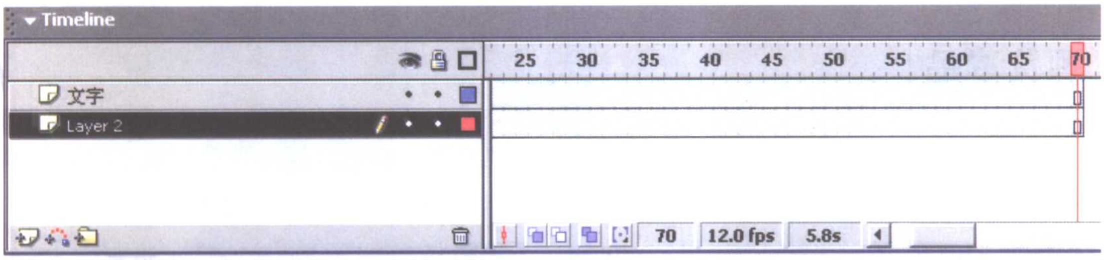


图 18-7 延长时间轴

Step 5 在当前层中，使用□工具绘制出如图 18-8 所示的图形，并按 F8 键将它转为一个 Symbol。

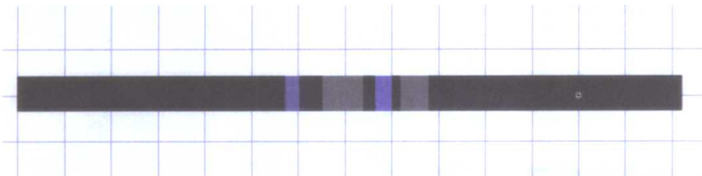


图 18-8 绘制图形

Step 6 在第 30 帧处插入一个关键帧并生成 Motion Tween 动画，将第 30 帧的图形向右移动至能够完全覆盖文字的位置（图 18-9）。

提示

整个 Motion Tween 动画必须完全覆盖文字，这样在将来使用 Mask 功能时才能让文字全部显示出来。

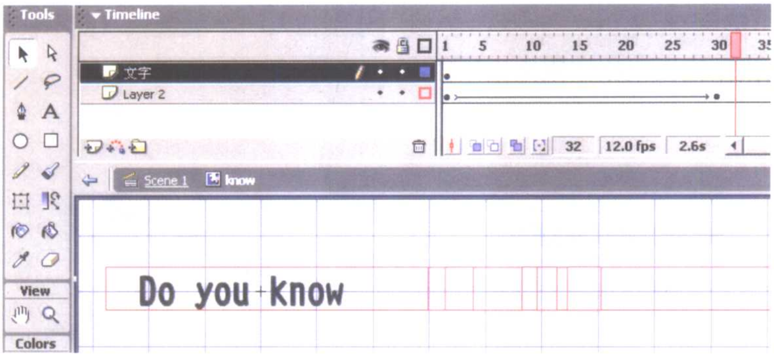


图 18-9　生成 Motion Tween 动画

Step 7　用鼠标右键单击“文字”图层，在弹出的菜单中选择 Mask 选项，结果如图 18–10 所示。

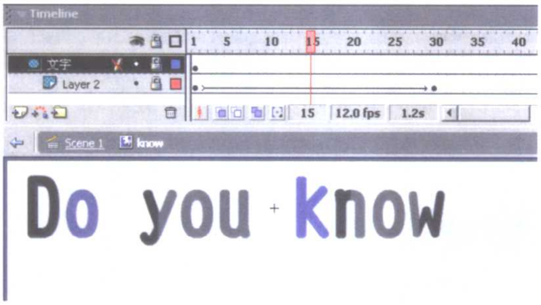


图 18-10　执行 Mask

Step 8　新建一图层，使用 A 随意输入一些符号图形，最后效果如图 18–11 所示。

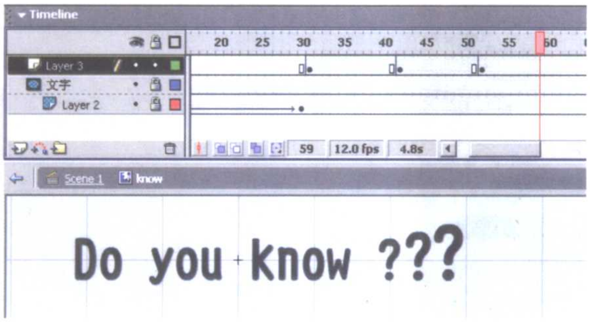


图 18-11　输入符号图形

Step 9　按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，设置 Behavior 为 Button（图 18–12）。

Step 10　在 Up 影帧下，使用 ⁄ 工具绘制出如图 18–13 所示的图形。

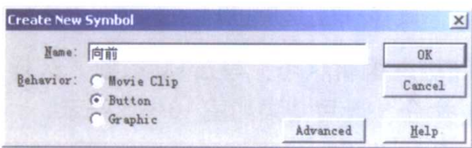


图 18-12　新建 Symbol

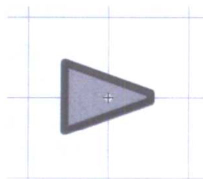


图 18-13　绘制图形

Step 11 按F6键在Over和Down影帧中分别插入一个关键帧（图18—14），然后单击Over影帧，将按钮的填充色设置为#FFCC00，如图18—15所示。

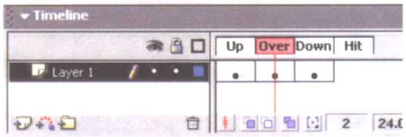


图 18-14 插入关键帧

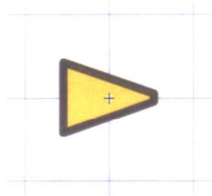


图 18-15 填充颜色

提示

由于这是一个完全实心的按钮，因此并不需要设置Hit状态，因为Flash会自动将Up、Over影帧中的图形面积定义为按钮的反应范围。

Step 12 按Ctrl+L组合键打开Library，用鼠标右键单击“按钮”元件并选择Duplicate（复制）命令（图18—16），在弹出的Duplicate Symbol对话框中按图18—17所示进行设置。

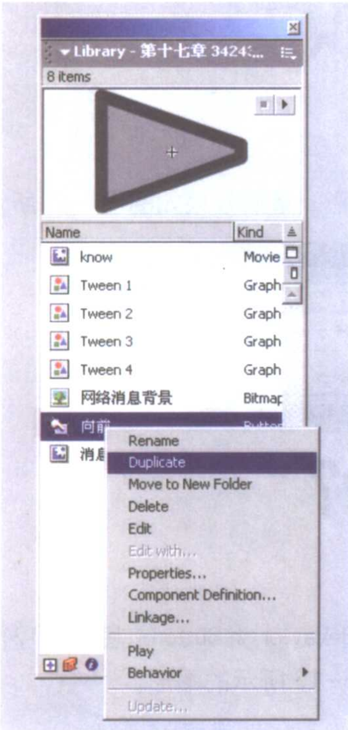


图 18-16 复制按钮

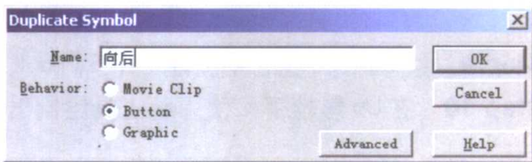


图 18-17 在Duplicate Symbol对话框中设置参数

Step 13 在Library中双击该按钮进入编辑状态，单击Up影帧，选择菜单Modify | Tranform | Filp Horizontal（水平镜像）命令，最后结果如图18—18所示。

Step 14 使用相同的方法分别将Over和Down影帧中的按钮图形进行水平镜像（图18—19）。

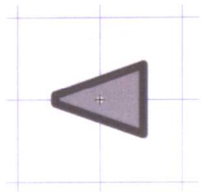


图 18-18 水平镜像

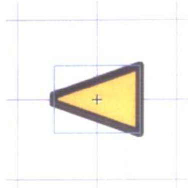


图 18-19 水平镜像

18.2 制作具有交互性的消息广播系统

Step 1 按 Scene 1 回到主场景，新建一个图层，将"Know"元件拖入场景中图 18-20 所示的位置。

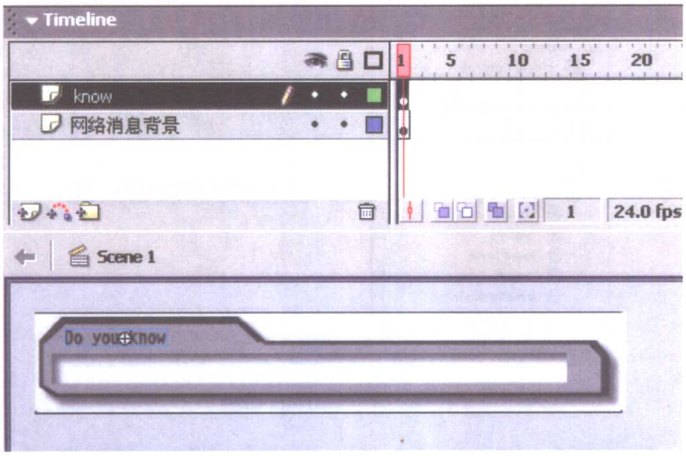


图 18-20 将元件拖入场景

Step 2 按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol 并命名为"消息"，双击 Layer 1 改名为"文字"，使用 A 工具在场景中输入要广播的内容（图 18-21），然后按F8键将其转为Symbol。

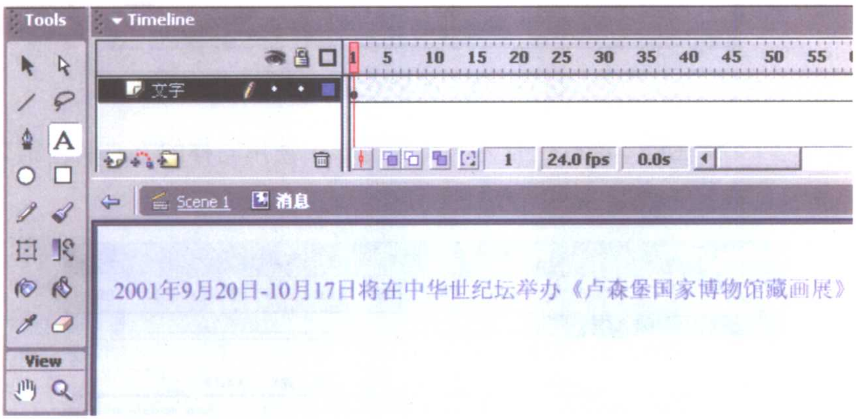


图 18-21 输入文字

Step 3 在第 251 帧上插入一个关键帧，将文字向左水平移动并生成Motion Tween 动画，如图 18-22 所示。

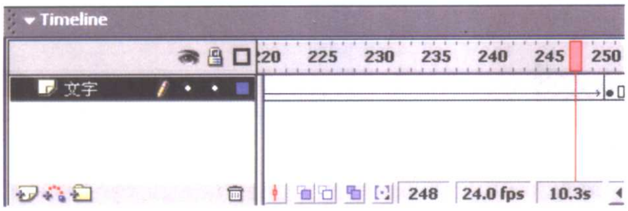


图 18-22　生成 Motion Tween 动画

Step 4　单击第 251 帧，在 Actions 面板中双击 Stop 命令（图 18-23），然后按 F7 键在第 253 帧上插入一个空白关键帧（图 18-24）。

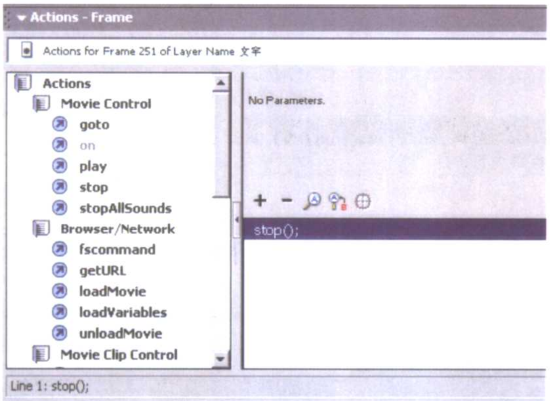


图 18-23　Actions 面板

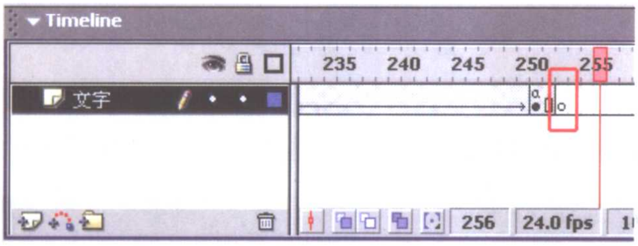


图 18-24　插入空白关键帧

Step 5　按 F6 键在第 254 帧上插入一个关键帧，使用同样的方法制作第二条广播内容，并在结尾处设置 Stop 命令，如图 18-25 所示。

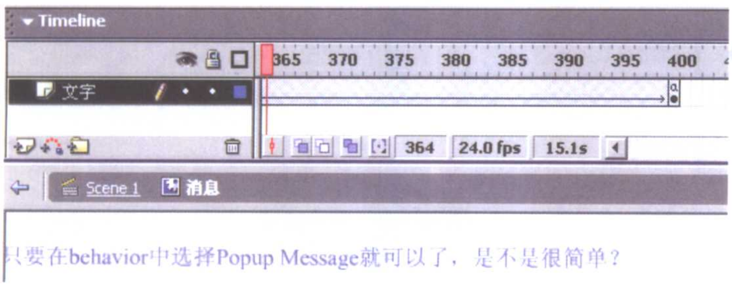


图 18-25　制作第二条广播内容

Step 6 按 Scene 1 回到主场景，新建一个图层，将“消息”元件拖入场景中并用鼠标右键单击，在弹出的菜单中选择 Edit In Place（原地编辑）命令（图 18–26），然后根据其他元件的位置进行深入调整。

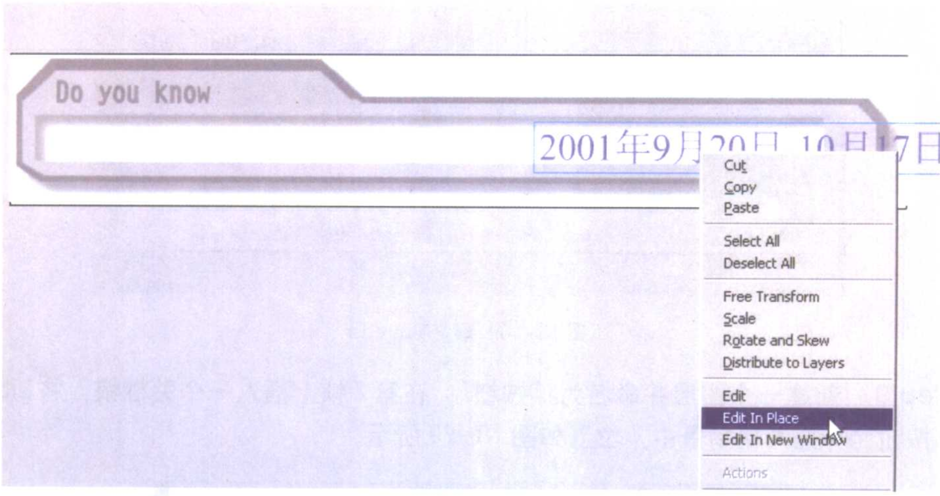


图 18–26 选择 Edit In Place 命令

Step 7 在“文字”图层的上方新建一个“遮罩”图层，使用 □ 工具在场景中绘制一个矩形作为文字的遮罩，如图 18–27 所示。

提示

所绘的遮罩要以背景图片中滚动条的大小、形状和面积作为参考。

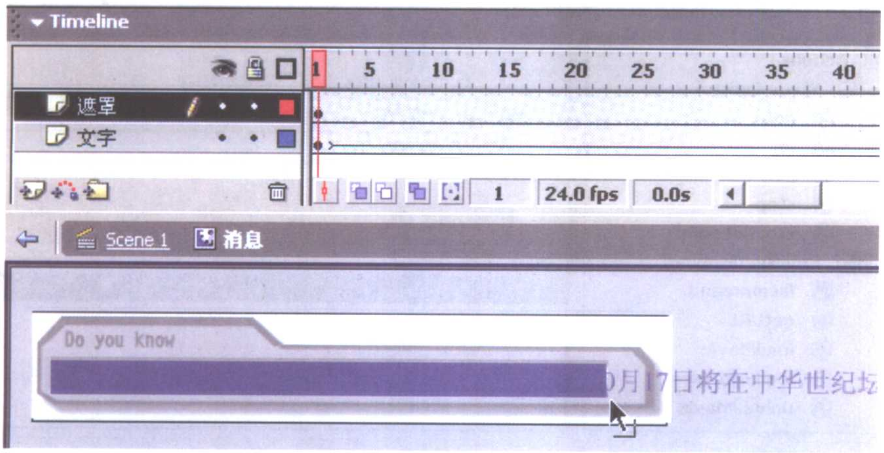


图 18–27 制作遮罩

Step 8 右键单击“遮罩”图层并选择 Mask 命令，按下 Enter 键预览 Timeline，最后效果如图 18–28 所示。

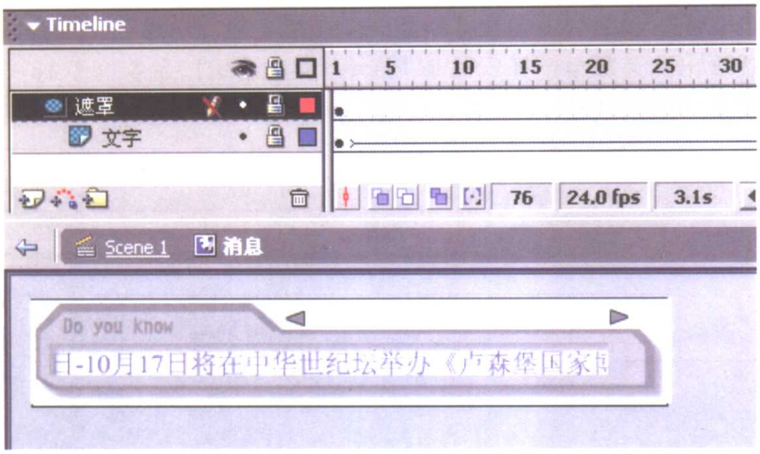


图 18-28 预览 Timelin

Step 9 新建一个图层并命名为“按钮”，在第 2 帧上插入一个关键帧，将 Library 中的两个按钮元件拖入到场景中，位置如图 18-29 所示。

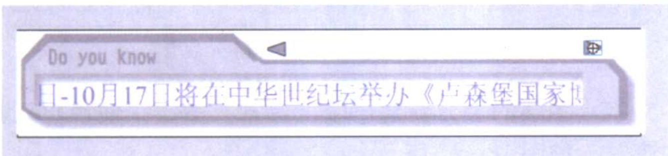


图 18-29 拖入按钮元件至场景中

Step 10 单击“向前”按钮，在 Actions 面板中按图 18-30 所示进行设置。

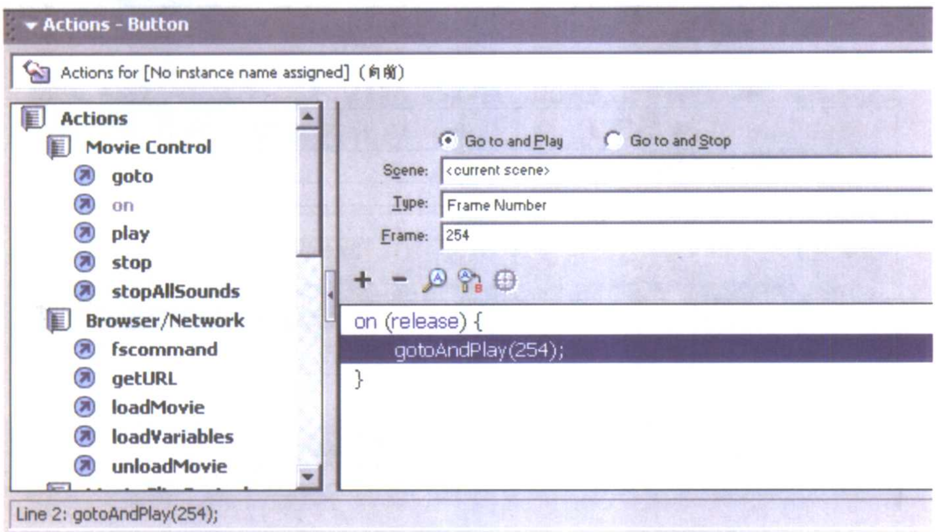


图 18-30 设置 Actions

Step 11 单击“向后”按钮，在 Actions 面板中按图 18-31 所示进行设置。

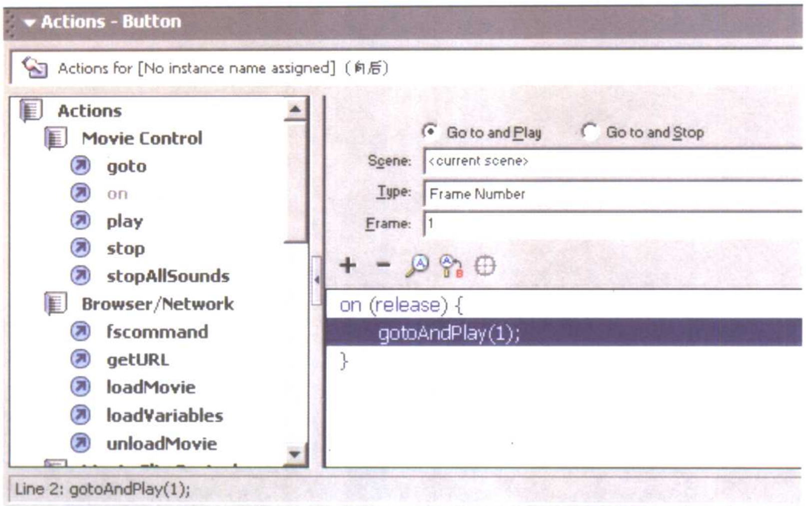


图 18-31　设置 Actions

Step 12　返回主场景，按下 Ctrl+Enter 组合键进行预览，最终效果如图 18–32 所示。



图 18-32　最终效果

18.3　小结

在本章中，我们利用了简单的动画效果与Actions 模拟了一个具有交互性的网络消息广播系统，同时也了解了制作Flash 网页动画的基本流程和制作思路。只要掌握一定的学习方法和思考问题的方式，无论在将来遇到什么样的问题都会迎刃而解。

闪客帝国——Flash MX经典作品解析

第3篇 有声有色的Flash篇

第19章 Fire——Flash 动画特效

本章重点

- 利用Flash MX中的动画功能制作出逼真的光线特效
- 通过重复利用元件组合出复杂的视觉效果
- 使用Advanced Effect工具深入调整图像的色彩和透明度
- 将影片片段装载到主场景中形成反复循环的动画

预览成品

本章通过Flash中Motion Tween与逐帧动画的方式制作出非常逼真的光线特效，如图19-1和图19-2所示。

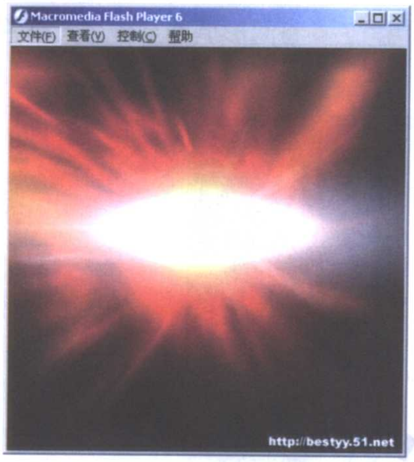


图 19-1 成品效果之一

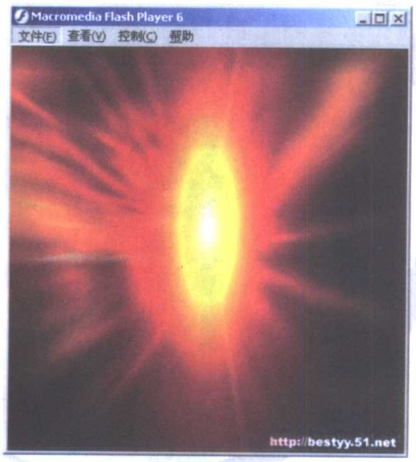


图 19-2 成品效果之二

操作步骤

19.1 制作光线的基本特效

Step 1 启动Flash MX，新建一个文档。在Properties面板中设置Size为393 × 400Pixels，Background背景色设定为#000000，其他保持默认（图19-3）。

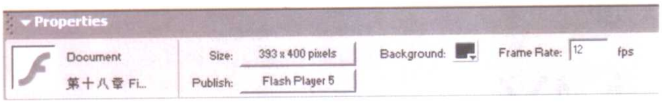


图 19-3　在 Properties 面板中设置参数

Step 2　按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，并命名为“光线动画”（图 19-4）。选择 File | Import 命令，在附赠的光盘中找到素材 | Fire.jpg 文件，将此图导入场景中并调整到合适位置（图 19-5），然后按 F5 键将时间轴延长至第 30 帧处。

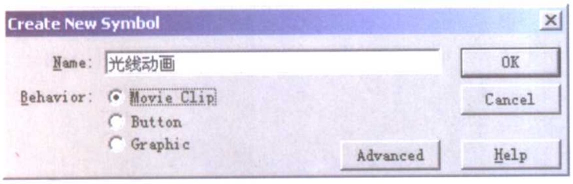


图 19-4　新建 Symbol



图 19-5　导入图片

Step 3　新建一个图层并命名为“Light-1”，按 F6 键在第 5 帧上插入一个关键帧，导入附赠光盘中的素材 | Light.jpg 文件，然后使用工具将图形调整至合适大小并按 F8 键将它转为 Symbol，如图 19-6 所示。



图 19-6　转为 Symbol

Step 4　在第 6 帧上插入一个关键帧，使用工具将图形沿水平方向缩小（图 19-7）。

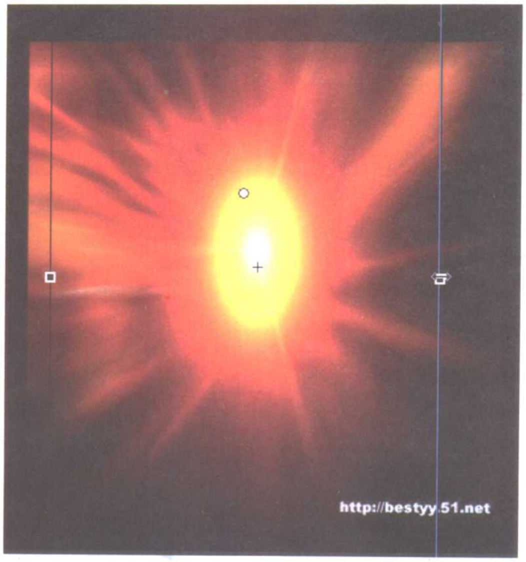


图 19-7　将图形沿水平方向缩小

Step 5　在第 7 和第 8 帧上分别插入关键帧，使用▫工具按图 19-8 和图 19-9 所示将光线进行调整。

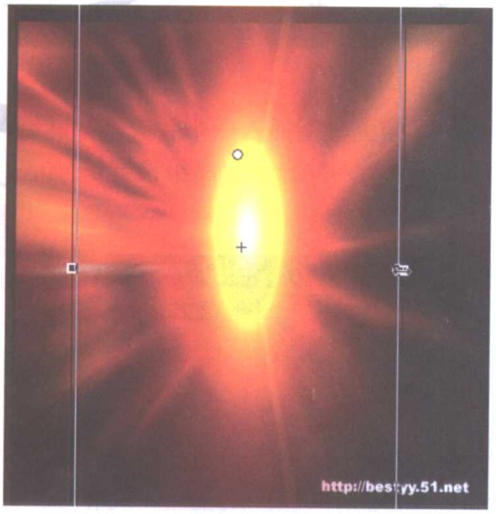


图 19-8　调整光线图形

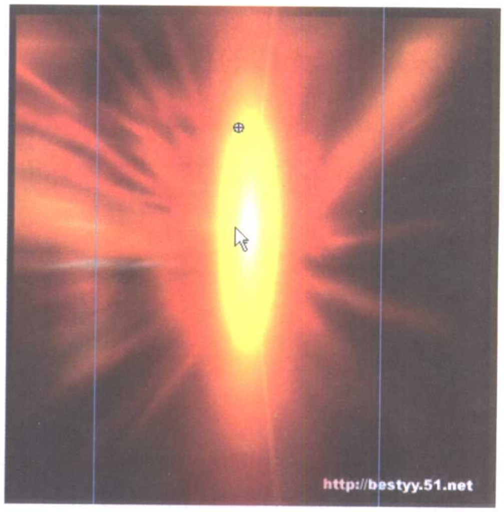


图 19-9　调整光线图形

Step 6　在第 9 和第 11 帧上分别插入关键帧，将图形沿水平方向缩小并生成 Motion Tween 动画（图 19-10）。

Step 7　在第 12 和第 13 帧上插入关键帧，使用▫工具继续调整，最后效果如图 19-11 所示。

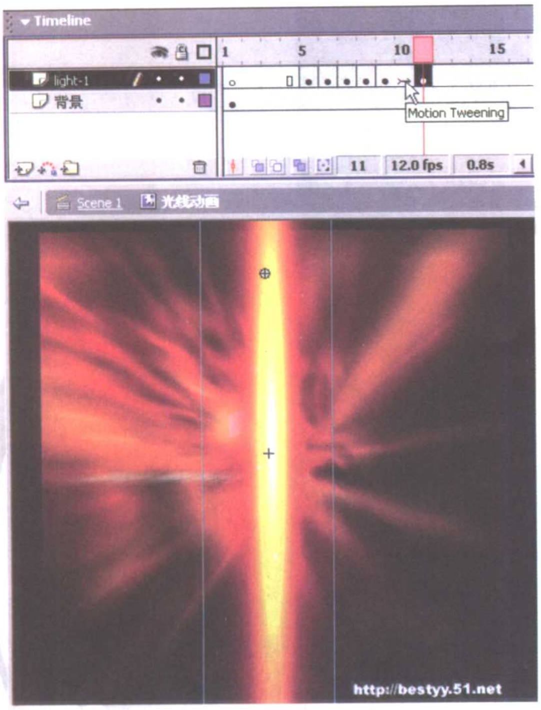


图 19-10 生成 Motion Tween 动画

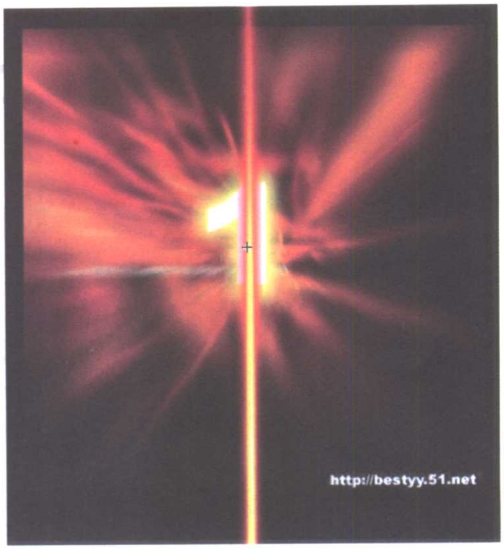


图 19-11 最后效果

19.2 深入制作光线的视觉效果

Step 1 在当前层的第 14、第 15、第 16 和第 17 帧上分别插入一个关键帧，然后单击第 14 帧内的光线图形，在 Properties 面板中设置其 Color 为 Advanced（高级设置），如图 19-12 所示。

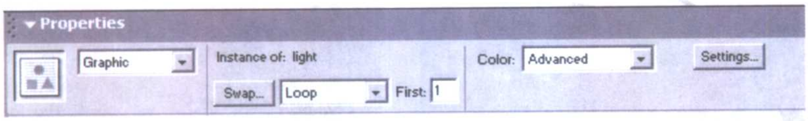


图 19-12 Properties 面板

Step 2 单击 Settings 按钮，在弹出的对话框中按图 19-13 所示进行设置。

Step 3 单击第 15 帧内的光线图形，按图 19-14 所示设置 Advanced Effect。

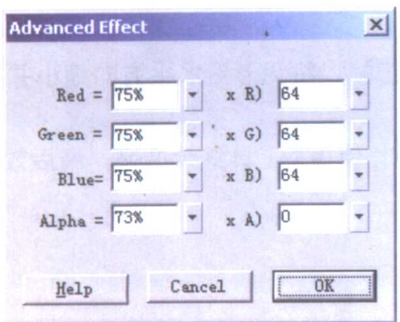


图 19-13 设置 Advanced Effect

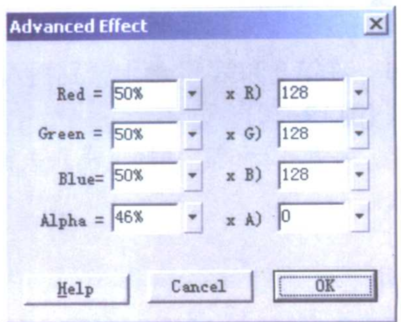


图 19-14 设置 Advanced Effec

Step 4 分别设置第 16 和第 17 帧内光线图形的 Advanced Effect（图 19–15 和图 19–16）。

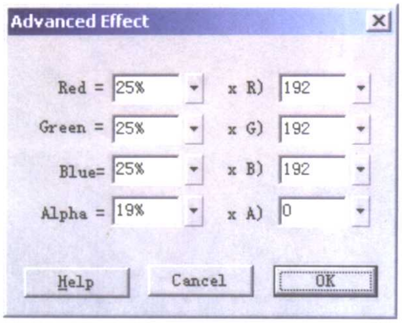


图 19–15 第 16 帧的 Advanced Effect

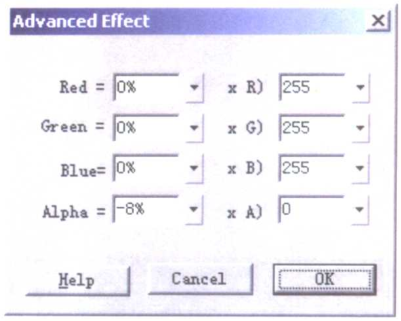


图 19–16 第 17 帧的 Advanced Effect

Step 5 按 F7 键在第 18 帧上插入一个空白关键帧，Timeline 结构如图 19–17 所示。

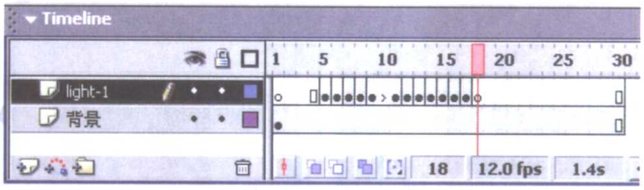


图 19–17 Timeline 结构

Step 6 将“Light–1”图层的显示状态关闭（图 19–18）。新建“Light–2”图层，在第 4 帧上插入一个关键帧，然后将 Library 中的“Light”元件拖入场景中并使用⌗工具进行调整，如图 19–19 所示。



图 19–18 关闭显示状态



图 19–19 调整图形

Step 7 单击光线图形，在 Properties 面板中设置 Color 为 Tint（图 19–20），最后效果如图 19–21 所示。

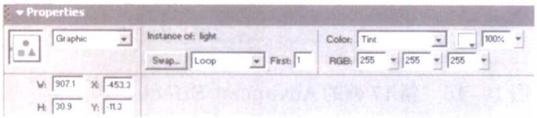


图 19-20　在 Properties 面板中设置参数



图 19-21　预览效果

Step 8　在第 5 和第 6 帧上分别插入关键帧，使用⌗工具按图 19-22 和图 19-23 所示对图形进行调整。



图 19-22　调整图形



图 19-23　调整图形

Step 9　在第 10～第 14 帧上分别插入关键帧，使用同样的方法继续调整，如图 19-24～图 19-28 所示。

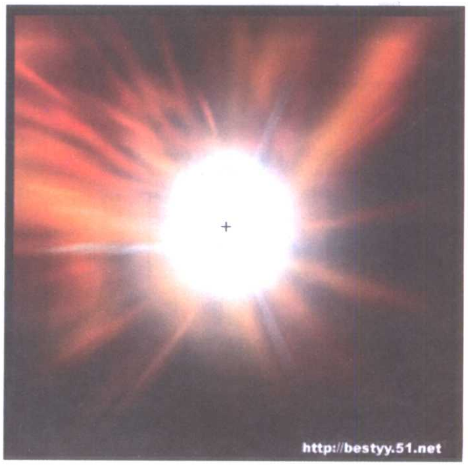


图 19-24　在第 10 帧调整图形



图 19-25　在第 11 帧调整图形

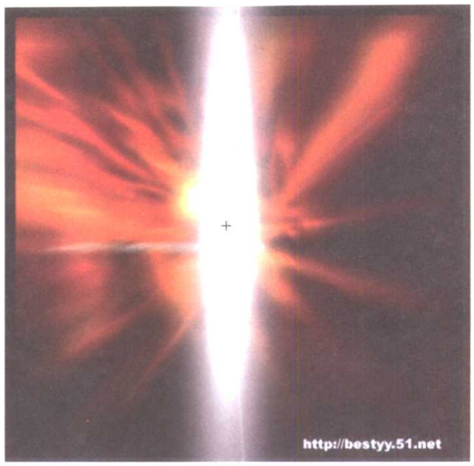


图 19-26　在第 12 帧调整图形

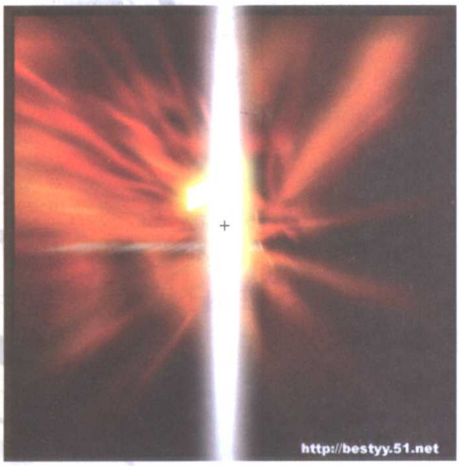


图 19-27　在第 13 帧调整图形



图 19-28　在第 14 帧调整图形

Step 10　按 F7 键在第 7 和第 15 帧上分别插入空白关键帧，Timeline 结构如图 19—29 所示。

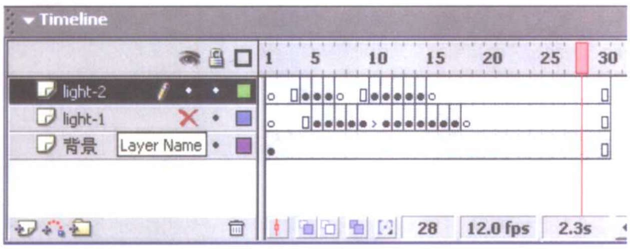


图 19-29　Timeline 结构

Step 11　回到主场景，按 Ctrl+L 组合键打开 Library，将“光线动画”元件拖入到场景中（图 19—30），然后按下 Ctrl+Enter 组合键进行预览，最终效果如图 19—31 所示。



图 19-30 把 Library 中的元件拖入场景



图 19-31 最终效果

19.3 小结

通过本章的学习，我们掌握了更多的关于制作视觉特效的方法与技巧，将这些动画效果应用到你的Flash动画、个性网页或演示文稿中，一定会为你的作品增色不少。在制作视觉效果前，要先明确自己想要制作出什么样的效果？如何去实现？在脑子里面完整的思考一遍或者画出草图后才可以动手，切勿在没有准备的情况下盲目制作。

闪客帝国

Flash MX

第 20 章 节日的礼物

本章重点

- 掌握制作Flash节日贺卡的基本流程
- 深入了解交互按钮在Flash动画中的应用
- 如何将影片片段装载到按钮的 Over 状态中
- 利用 Actions 中跳转至影帧命令精确控制影片的播放

预览成品

当收到好友在节日期间送给你的礼物时，想不想打开看看里面到底会有什么惊喜呢？如图 20–1 和图 20–2 所示。



图 20–1　成品效果之一

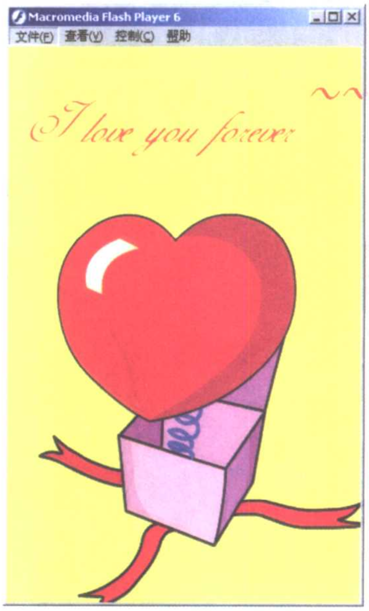


图 20–2　成品效果之二

操作步骤

20.1 制作动画的基本元素

Step 1 新建一个空白文档，在Properties面板中设置Size为350 × 550Pixels，Background设定为#FCF236，其他保持默认（图20–3）。

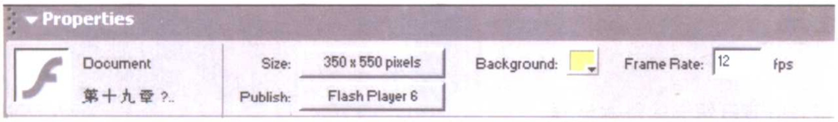


图20-3 在Properties面板中设置参数

Step 2 按Ctrl+F8键新建一个Symbol并命名为"红心"。单击工具，设置Pencil Mode为Smooth（光滑）方式（图20–4），在场景中绘制出红心的外轮廓，如图20–5所示。

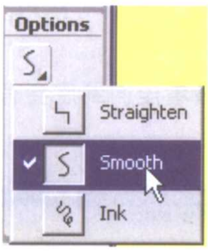


图20-4 设置Pencil Mode

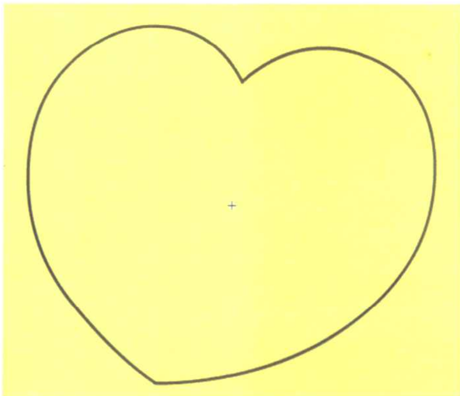


图20-5 绘制红心的外轮廓

Step 3 使用工具画出明暗交界线并用工具将直线调整为曲线（图20–6）。

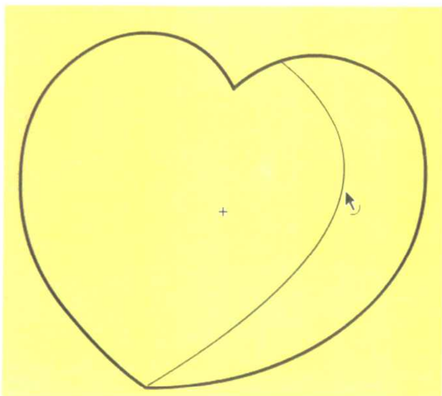


图20-6 调整曲线

Step 4 单击工具，设置Fill Color（填充色）为#FF3300，填充如图20-7所示的区域；设置Fill Color为#D22B00，填充红心的背光部分，最后将曲线删除（图20-8）。

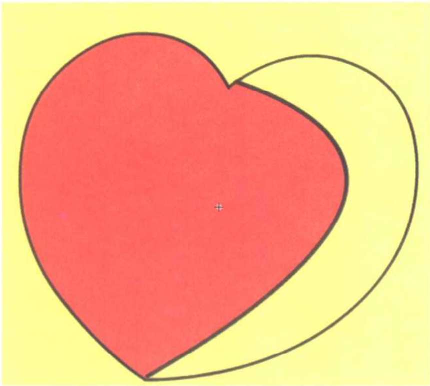


图 20-7 填充区域

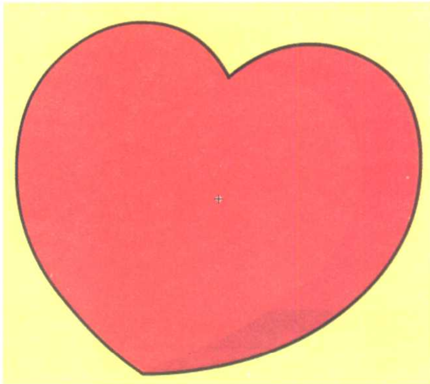


图 20-8 删除曲线

Step 5 使用同样的方法绘制出红心的高光部分，如图20-9所示。

Step 6 按Ctrl+F8组合键新建一个Symbol，并命名为“礼物”。使用、工具在场景中绘制出如图20-10所示的图形。

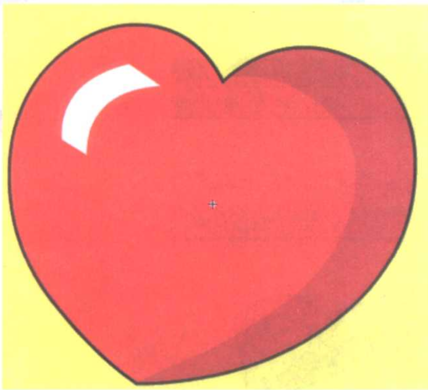


图 20-9 绘制高光



图 20-10 绘制图形

Step 7 使用工具对图形进行填充，最后效果如图20-11所示。



图 20-11 填充效果

20.2 制作按钮的动态效果

Step 1 按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，并命名为“鼠标经过”（图 20–12）。然后将 Library 中的“礼物”元件拖入到场景中，并使用⌗工具将图形向左旋转（图 20–13）。

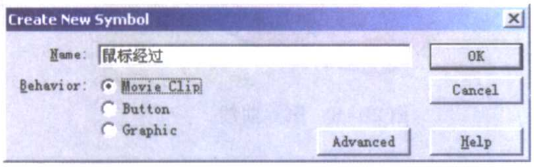


图 20–12 新建 Symbol

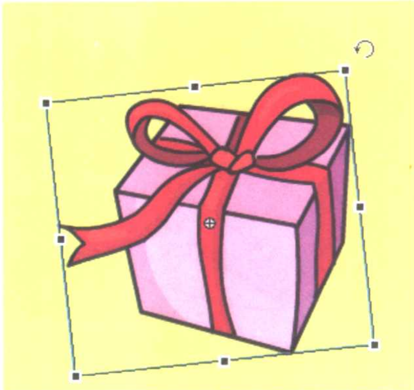


图 20–13 将图形向左旋转

Step 2 按 F6 键在第 2 帧上插入一个关键帧，使用⌗工具将图形向右旋转。按下 Enter 键预览 Timeline，使它形成左右摇摆的动态效果，如图 20–14 所示。

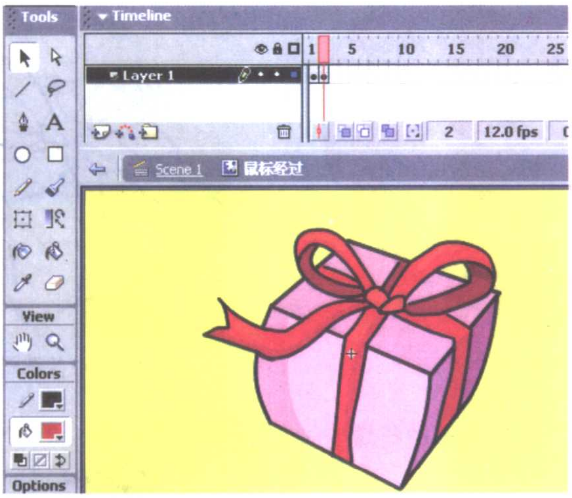


图 20–14 动态效果

Step 3 按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol 并命名为“按钮”，设置如图 20–15 所示，然后将 Library 中的“礼物”元件拖入到 Up 影帧中（图 20–16）。

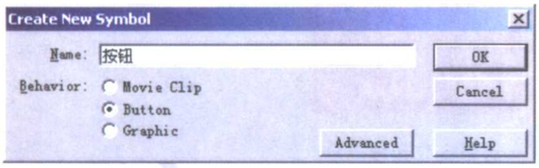


图 20-15 新建 Symbol

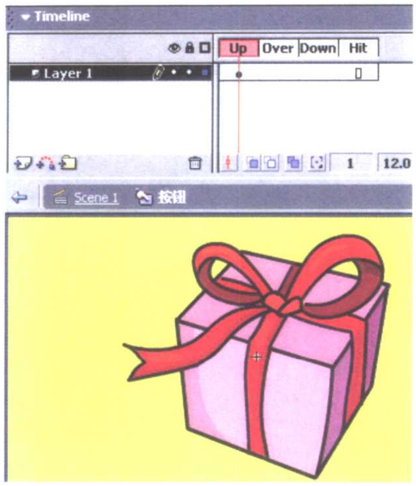


图 20-16 Up 影帧

Step 4 按 F6 键在 Over 影帧上插入一个关键帧，将 Library 中的“鼠标经过”元件拖入至场景中，然后按下洋葱皮按钮，对照前一帧将图形移动到合适的位置，如图 20-17 所示。

Step 5 按 F7 键在 Down 影帧上插入一个空白关键帧（图 19-18）。

提示

作用是当鼠标按下按钮的同时，礼物会消失不见。

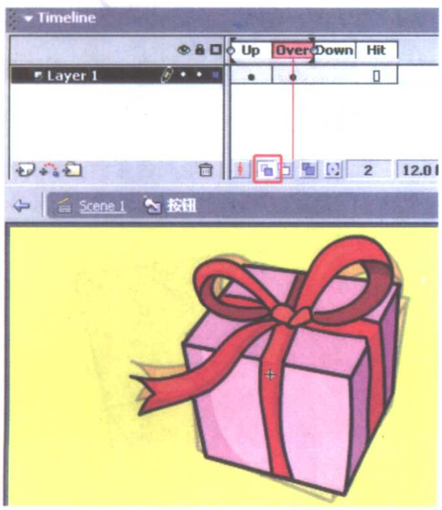


图 20-17 Over 影帧

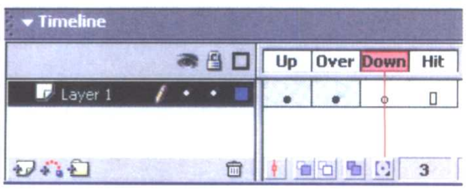


图 20-18 插入空白关键帧

Step 6 在 Hit 影帧上插入一个关键帧。使用 工具绘制一个能完全覆盖礼物图形的矩形作为按钮的反映区域，如图 20-19 所示。

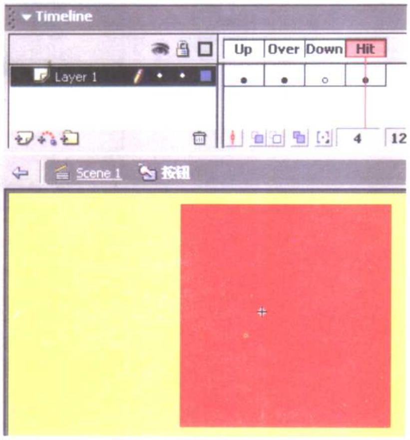


图20-19 绘制反应区域

20.3 制作礼盒的动态效果

Step 1 按Ctrl+F8组合键新建一个Symbol，并命名为“礼物打开”。使用⁄工具在场景中绘制出礼盒的外轮廓并用▸工具将直线调整为曲线（图20–20）。

Step 2 使用工具对图形进行填充，最后的效果如图20–21所示。

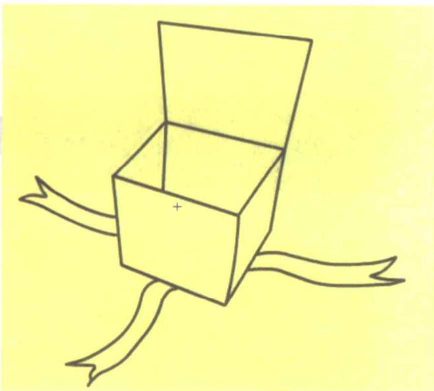


图20-20 调整为曲线

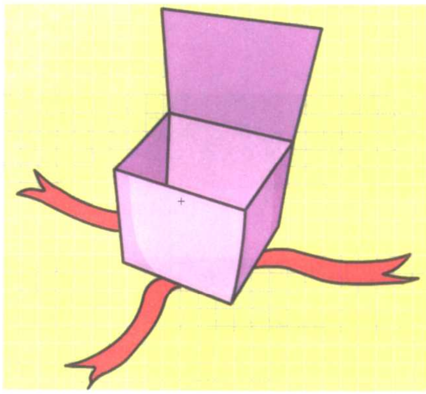


图20-21 填充色彩

Step 3 新建一个图层并命名为“红心”，将Library中与之相对应的元件拖入到场景中，然后使用工具将图形缩小（图20–22）。

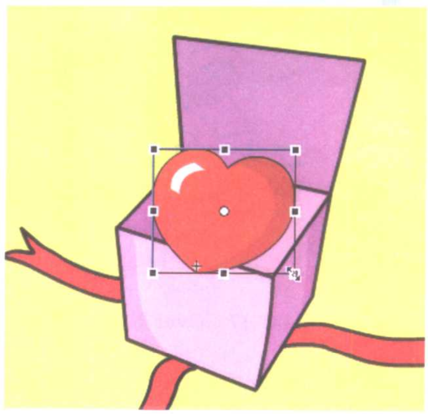


图20-22 将图形缩小

Step 4 按 F5 键将所有图层的时间轴都延长至第 71 帧。在“红心”图层的第 2 帧上插入一个关键帧，使用⌗工具将图形放大至整个场景，如图 20-23 所示。

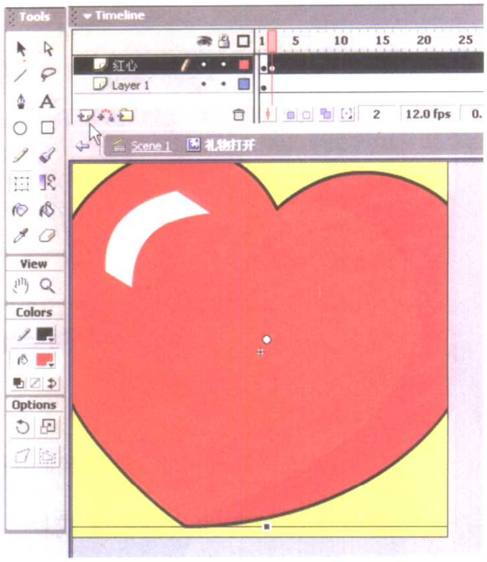


图 20-23 放大至整个场景

Step 5 按 F6 键在第 14 帧上插入关键帧，使用⌗工具将图形适当缩小并移动至图 20-24 所示的位置。

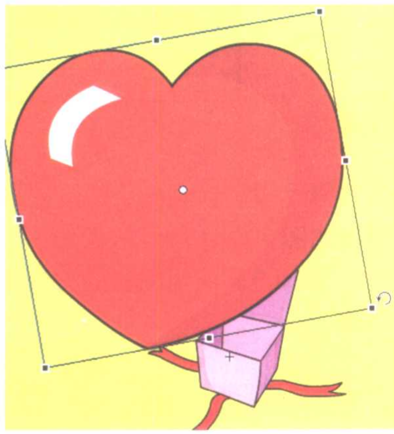


图 20-24 移动图形

Step 6 在第 22、第 28、第 38、第 47 和第 51 帧上分别插入关键帧，适当地调整各关键帧内图形的位置和大小（图 20-25～图 20-29）。

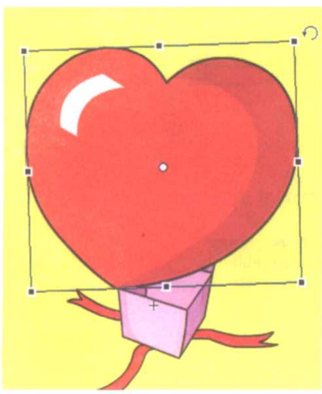


图 20-25 第 22 帧的效果

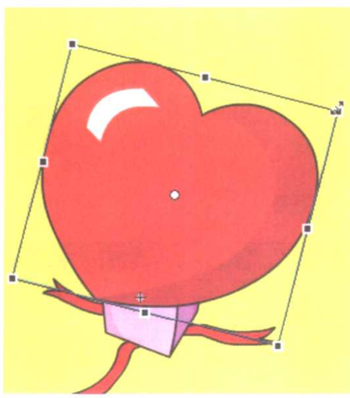


图 20-26 第 28 帧的效果

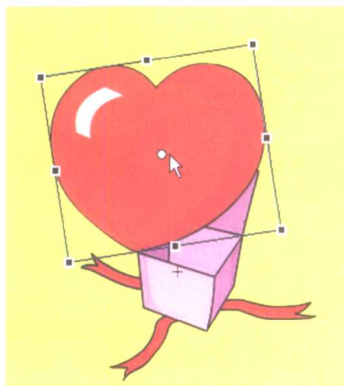


图 20-27 第 38 帧的效果

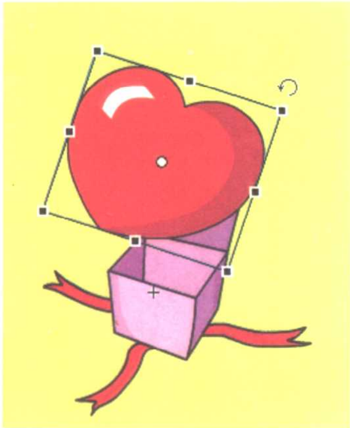


图 20-28　第 47 帧的效果

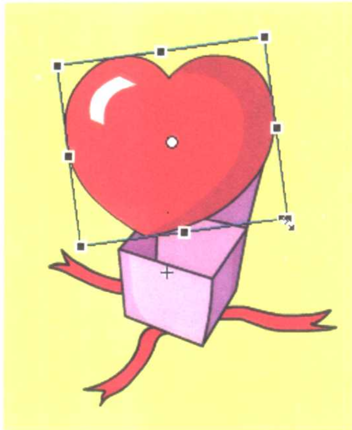


图 20-29　第 51 帧的效果

Step 7　将所有的关键帧生成 Motion Tween 动画，如图 20—30 所示。

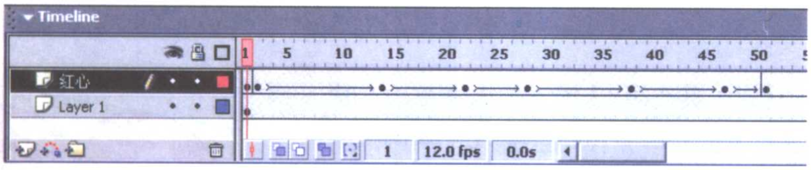


图 20-30　生成 Motion Tween 动画

Step 8　新建一个图层并命名为“弹簧”，在第 9 帧上插入一个关键帧，使用 ✏ 工具绘制出如图 20—31 所示的图形。

Step 9　使用同样的方法制作出弹簧的动态效果（图 20—32），Timeline 结构如图 20—33 所示。

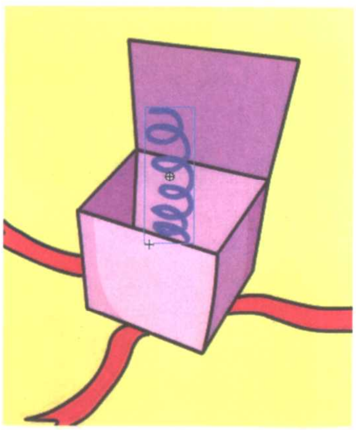


图 20-31　绘制图形

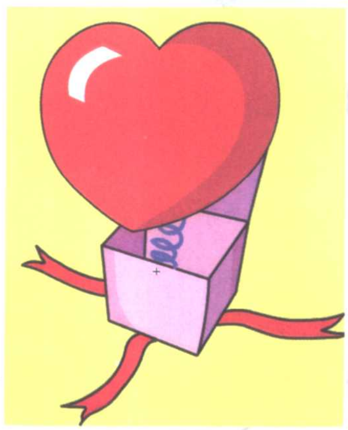


图 20-32　动态效果

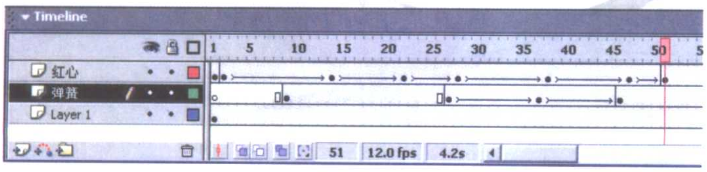


图 20-33　Timeline 结构

Step 10 新建一个图层并命名为“光芒”，在第2帧上插入一个关键帧，使用□工具绘制一个与场景同样大小的白色矩形。然后在第20帧上插入一个关键帧并生成Motion Tween动画（图20-34）。

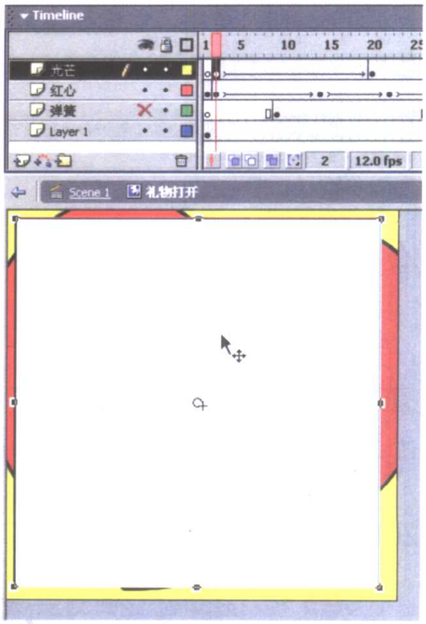


图 20-34 生成 Motion Tween 动画

Step 11 选择第2帧中的矩形，在Properties面板中按图20-35所示进行设置。选择第20帧中的矩形，在Properties面板中设置Alpha（透明度）为0，如图20-36所示。

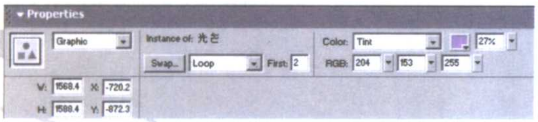


图 20-35 Properties 面板

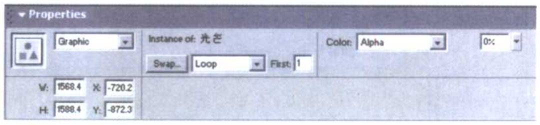


图 20-36 设置 Alpha

Step 12 新建一个图层并命名为“文字”，在第46帧上插入一个关键帧，使用同样的方法制作出文字的透明渐变动画，如图20-37所示。

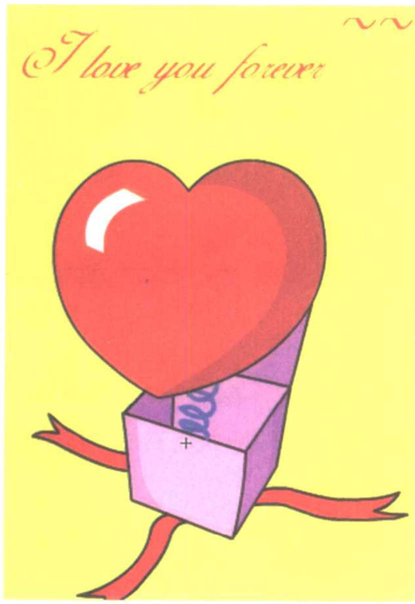


图 20-37 文字的透明渐变动画

Step 13　单击“文字”图层的第 71 帧，在 Actions 面板中双击 stop 命令（图 20–38），最后 Timeline 结构如图 20–39 所示。

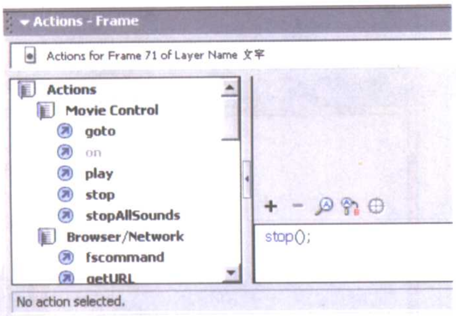


图 20–38　在 Actions 面板中双击 stop 命令

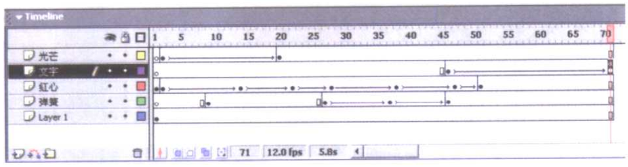


图 20–39　Timeline 结构

20.4　合成影片

Step 1　按 Scene 1 回到主场景，将 Library 中的“按钮”元件拖入场景中（图 20–40），然后单击第 1 帧，在 Actions 面板中双击 stop 命令（图 20–41）。

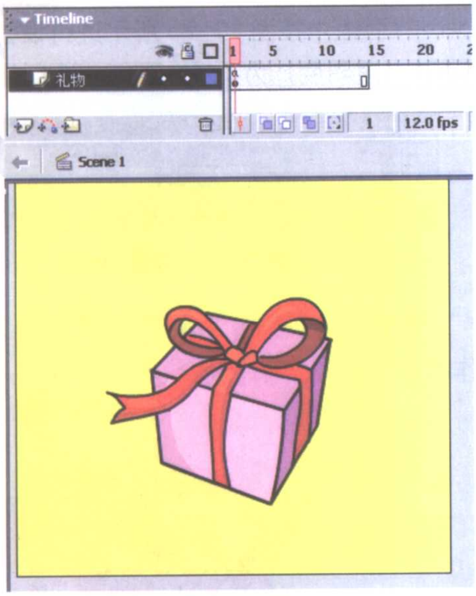


图 20–40　拖入场景中

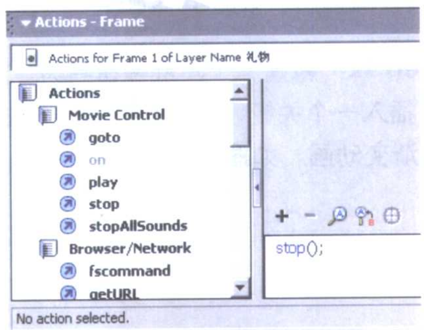


图 20–41　在 Actions 面板中双击 stop 命令

Step 2　在第 5 帧上插入一个关键帧并按 Del 键删除原来的图形。然后将 Library 中“礼物打开”元件拖入场景中，按下洋葱皮按钮，对照前一帧将图形移动到相同的位置，如图 20–42 所示。

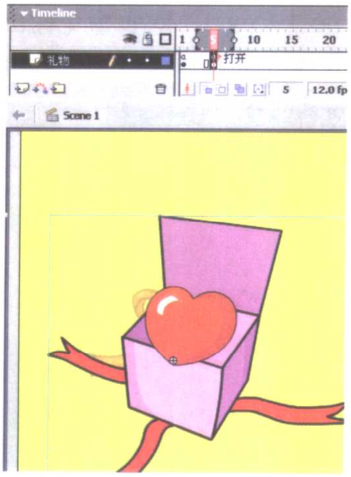


图 20-42 移动到相同的位置

Step 3 单击第 5 帧，在 Properties 面板中定义 Frame Label 为“打开”，如图 20-43 所示，然后在 Actions 面板中为其加入 stop 命令。

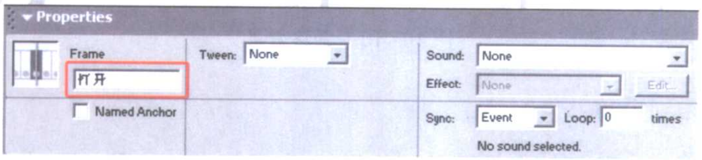


图 20-43 定义 Frame Label

Step 4 单击第 1 帧，选择“按钮”元件，在 Actions 面板中双击 goto 命令，按图 20-44 所示进行设置。

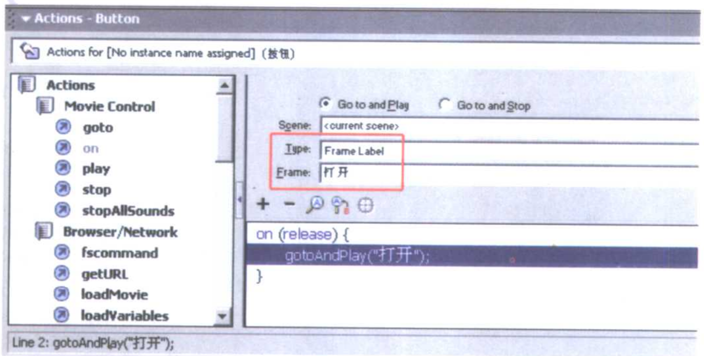


图 20-44 在 Actions 面板中设置参数

技巧

goto Frame Number：跳转至影帧。

goto Frame Label：跳转至影帧名称。

第 1 种方法比较适用于结构简单、影帧数量不多的动画作品中。但是当结构复杂、包含较多图层和影帧的时候，采用 goto Frame Label 标识跳转方向会更清晰、更有条理。

所有的制作完成后，选择File | Export Movie命令输出成.Swf格式的文件，这样一个完整的动画就制作完成了（图20–45）。

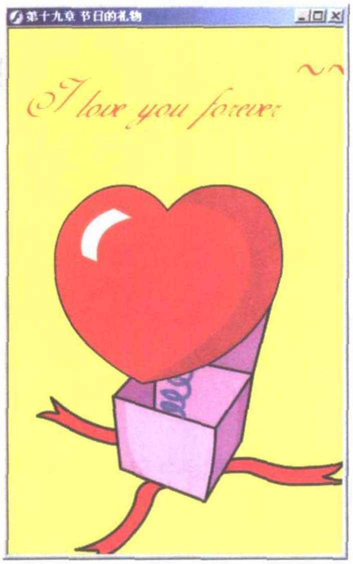


图20-45　最终效果

20.5　小结

通过本章的学习，我们基本掌握了制作Flash电子贺卡的步骤，同时也深入地学习了各种绘图技巧以及交互按钮在Flash动画中的应用。相信大家应该对Flash贺卡有了一定的了解。其实制作Flash贺卡与制作网络动画、个性主页和演示动画的原理都是一样的，关键在于对软件操作的熟练程度以及精彩的创意，有了这些基础，好的作品就会在你手中诞生。

闪客帝国

Flash MX

第 21 章 背景音乐的开关

本章重点

- 学习利用Actions来控制背景音乐的开关
- 如何设置可循环播放的声音文件
- 深入了解如何设定动画场景中的音效
- 如何将交互按钮应用到Flash动画中

预览成品

我们经常能在一些Flash网页中看到这种背景音乐的开关，当按下按钮后，音乐就停止播放，再次按下按钮，又会继续播放背景音乐，如图21–1和图21–2所示。



图21-1 成品效果之一



图21-2 成品效果之二

操作步骤

21.1 制作背景以及按钮元素

Step 1 新建一个文档，在Properties面板中设置Size为300 × 300Pixels，Background设定为#999999（图21–3）。

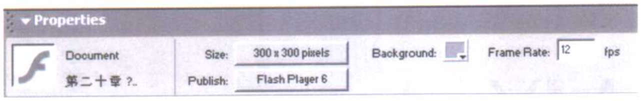


图 21-3 Properties 面板

Step 2 使用□工具绘制一个与场景同样大小的矩形，Fill Color 设定为 #9999FF，如图 21-4 所示。

Step 3 单击✔工具，设置 Fill Color 为 #97FF51，在场景中随意绘制一个图形，如图 21-5 所示。

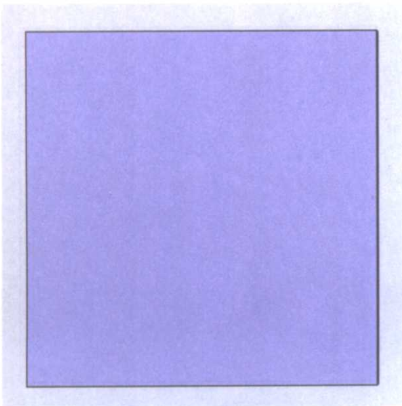


图 21-4 绘制矩形

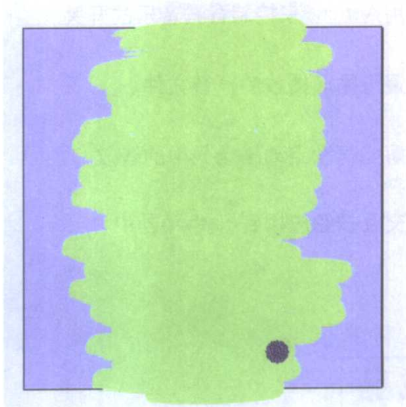


图 21-5 绘制图形

Step 4 使用↖工具将新绘制的图形向左移动，以便露出背景的底色（图 21-6）。

Step 5 再将图形向右稍微移动一些，最后效果如图 21-7 所示。

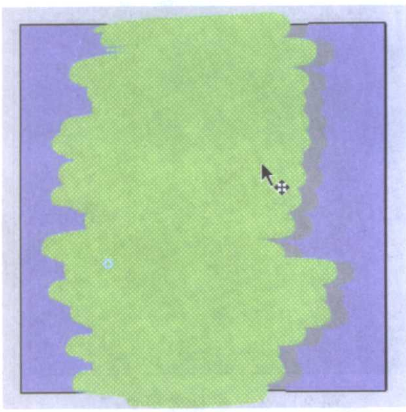


图 21-6 露出背景的底色

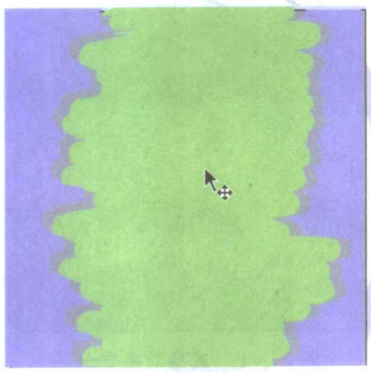


图 21-7 背景效果

Step 6 新建一个图层并命名为“文字”，使用 A 工具在场景中输入“Sound Button”字样（图 21-8）。

Step 7 按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol 并命名为“按钮”，Behavior 设置为 Button（图 21-9）。

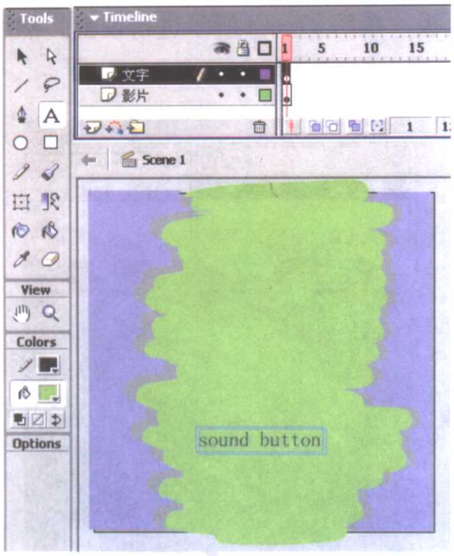


图 21-8 输入文字

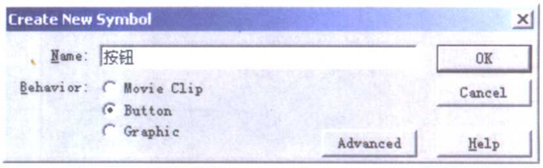


图 21-9 新建 Symbol

Step 8 单击○工具，在 Properties 面板中按图 21-10 所示进行设置，然后在场景中绘制一个无填充色的圆形并使用／工具继续绘制出如图 21-11 所示的图形。



图 21-10 Properties 面板

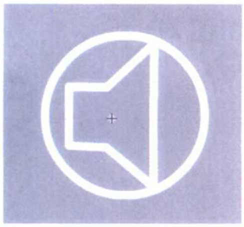


图 20-11 绘制图形

Step 9 在 Over 和 Down 影帧上分别插入关键帧，单击 Over 影帧，调整图形的填充色为 #CCCCFF（图 21-12）。

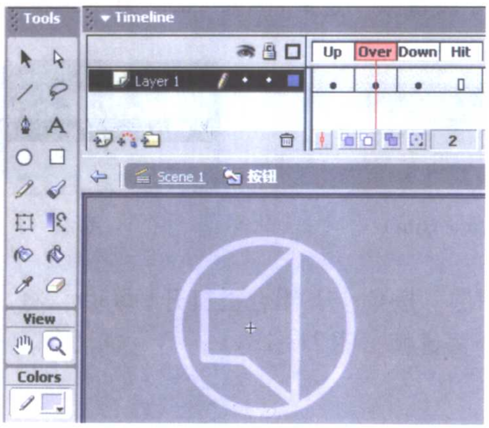


图 21-12 调整填充色

Step 10　单击Down影帧，打开Transform面板，按图21–13所示进行设置。然后使用○工具在Hit影帧中绘制按钮的反应区域（图21–14）。

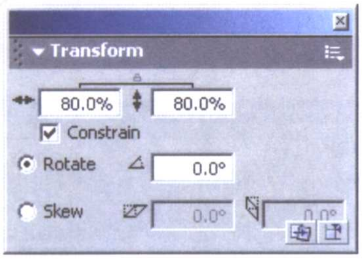


图21–13　Transform 面板

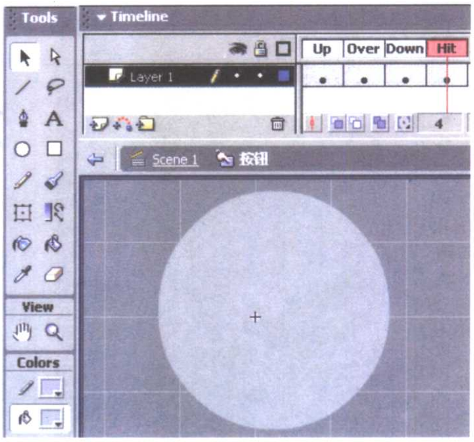


图21–14　绘制反应区域

21.2　制作背景音乐开关

Step 1　按Ctrl+F8组合键新建一个Symbol，并命名为“控制”，Behavior设置为Movie Clip（图21–15）。

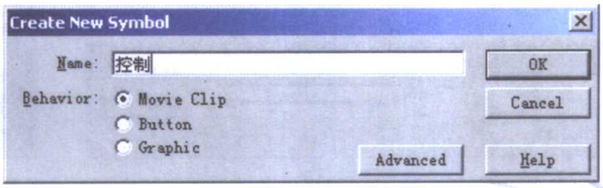


图21–15　新建 Symbol

Step 2　双击Layer 1改名为“Actions”，定义第1帧的Frame Label为“Play”（图21–16）。在第20帧上插入一个关键帧，定义Frame Label为“Stop”，如图21–17所示。

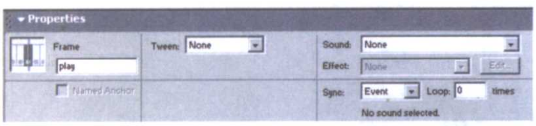


图21–16　定义 Frame Label



图21–17　定义 Frame Label

Step 3　新建一个图层，按Ctrl+L组合键打开Library，将“按钮”元件托入场景中，然后在第20帧上插入一个关键帧（图21–18）。

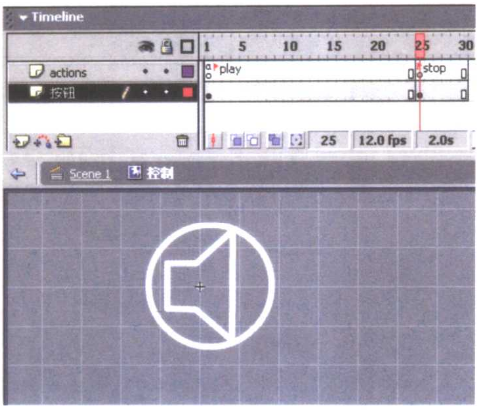


图 21-18　插入关键帧

Step 4　单击第 1 帧中的“按钮”元件，在 Actions 面板中双击 goto 命令，按图 21-19 所示进行设置。

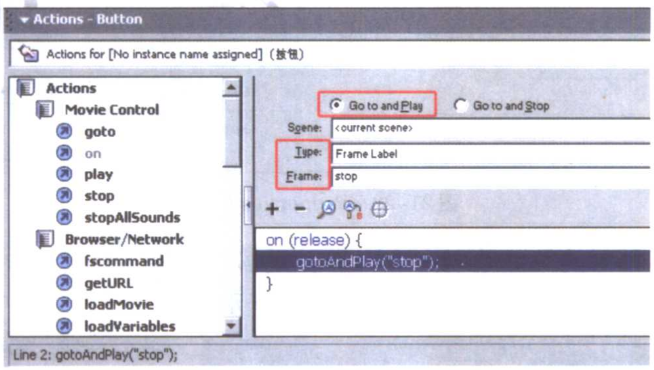


图 21-19　Actions 面板

Step 5　单击第 20 帧中的“按钮”元件，在 Actions 面板中按图 21-20 所示进行设置。

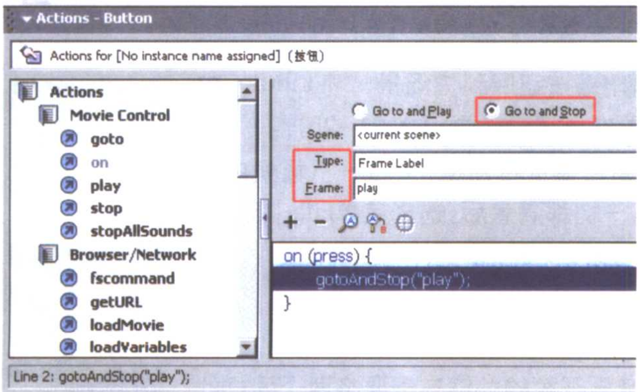


图 21-20　Actions 面板

Step 6　新建一个图层，在第 20 帧上插入一个关键帧，使用 ⁄ 工具绘制一条斜线，如图 21-21 所示。

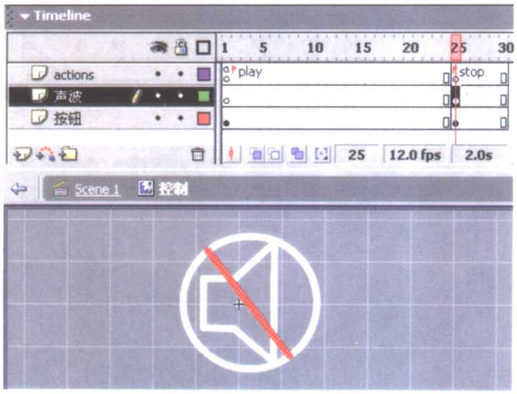


图 21-21 绘制斜线

Step 7 新建一个图层并命名为“声音”，选择 File | Import 命令，在附赠的光盘中找到素材/声音.Wav 文件。然后在 Properties 面板中设置 Sync（同步音效）为 Start（开始），Loop（循环次数）为 1000（图 21-22）。

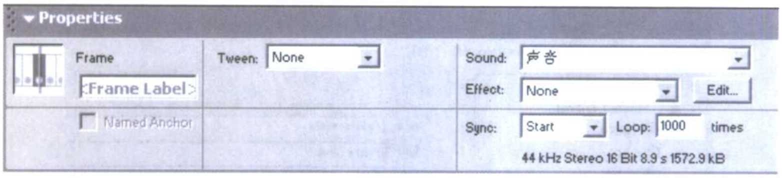


图 21-22 Properties 面板

Step 8 在当前层的第 20 帧上插入一个关键帧，设置 Sync（同步音效）为 Stop（停止），如图 21-23 所示，Timeline 结构如图 21-24 所示。

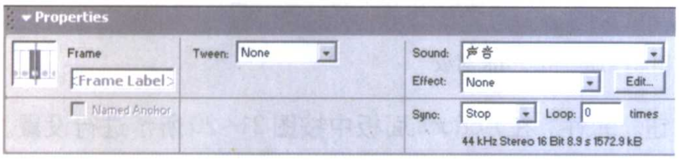


图 21-23 设置 Sync（同步音效）

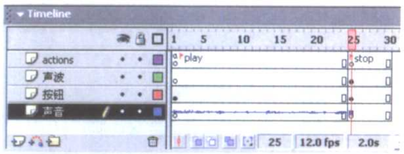


图 21-24 Timeline 结构

Step 9 按按钮回到主场景，将 Library 中的“控制”元件放置在合适的位置（图 21-25）。

按下 Ctrl+Enter 组合键进行预览，测试一下场景中的按钮是否起作用，当一切都满意后，选择菜单 File | Export Movie 输出成.swf 格式的文件。



图 21-25 最终效果

21.3 小结

制作一个背景音乐开关的关键在于要将两个同样的按钮放置在不同的影帧中，然后利用按钮的 Actions 来切换这两个影帧。第一个影帧里放置背景音效，并设定 Sync（同步音效）为 Start（开始），第二个影帧则设定 Sync（同步音效）为 Stop（停止）。

闪客帝国 Flash MX

第 22 章 涟漪

本章重点

- 掌握涟漪特效的制作方法与过程
- 通过各种技巧创作出精彩的视觉效果
- Mask（遮罩）与 Shape 变形动画相结合的动画制作技巧

预览成品

本章通过运用Mask（遮罩）与Shape变形动画相结合的方法制作出动态的涟漪效果，如图 22–1 和图 22–2 所示。



图 22-1　成品效果之一



图 22-2　成品效果之二

操作步骤

22.1　制作动画的基本背景

Step 1　新建一个空白文档，在 Properties 面板中设置 Size 为 285 × 440Pixels，其他设置保持默认（图 22–3）。

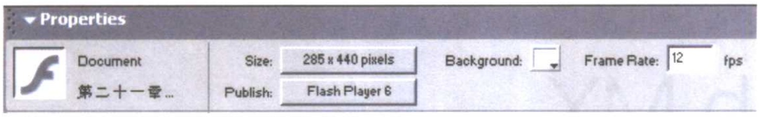


图 22-3 在 Properties 面板中设置参数

Step 2 双击 Layer 1 并改名为“底图”，选择 File | Import 命令，在附赠的光盘中找到素材 | 涟漪.jpg 文件，将此图移动至合适的位置（图 22-4）。



图 22-4 导入图片

Step 3 按 Ctrl+C 组合键将图片进行复制，然后新建一个图层并命名为“大图”，将图片粘贴在当前图层中。打开 Transform 面板，按图 22-5 所示进行设置，最后效果如图 22-6 所示。

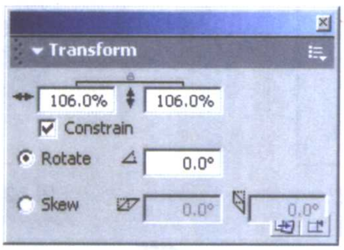


图 22-5 在 Transform 面板中设置参数



图 22-6 粘贴图片

22.2 制作涟漪动态效果

Step 1 新建一个图层并命名为“涟漪”，使用○工具在场景中随意绘制一些椭圆（图 22-7）。

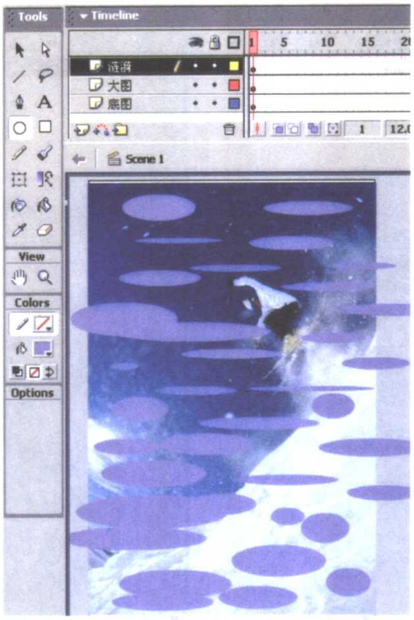


图 22-7　绘制椭圆

Step 2　在第 40 帧上插入一个关键帧，使用○工具继续绘制（图 22-8），然后按 F5 键将所有图层的时间轴都延长至第 40 帧，如图 22-9 所示。



图 22-8　继续绘制椭圆

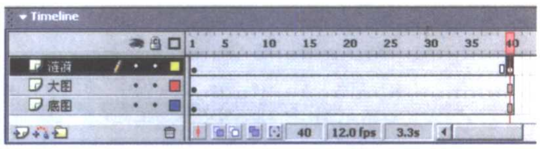


图 22-9　延长时间轴

Step 3　单击第 1 帧，在 Properties 面板中设置 Tween（动画方式）为 Shape 变形动画（图 22-10），最后结果如图 22-11 和图 22-12 所示。

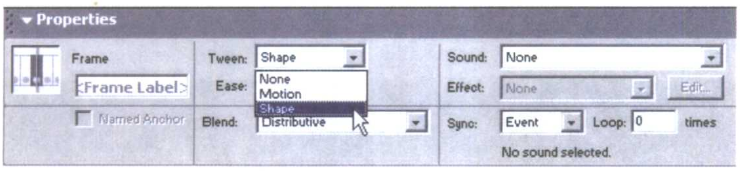


图 22-10　在 Properties 面板中设置参数

原书缺页

Step 1 新建一个图层并命名为"外框"，单击□工具，设置 Fill Color 为 #FFFFFF，然后在场景中绘制一个和场景同样大小的矩形（图 22-15）。

Step 2 继续使用□工具，在 Options 项中单击 Round Rectangle Radius（导角）按钮，在弹出的 Rectangle Settings 面板中按图 22-16 所示进行设置。然后更换一种填充色并在场景中绘制出如图 22-17 所示矩形。

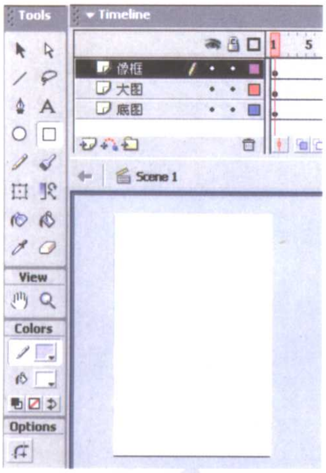


图 22-15 绘制外框

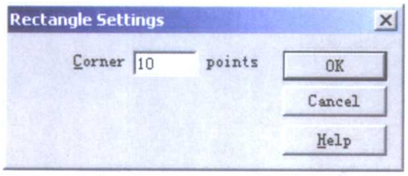


图 22-16 Rectangle Settings 面板

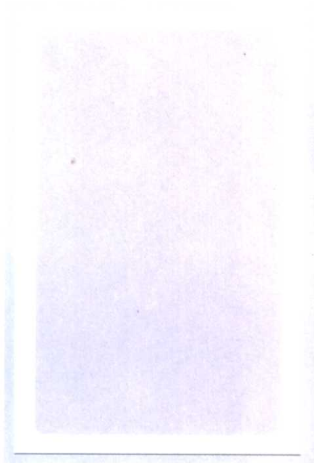


图 22-17 继续绘制矩形

Step 3 按 Del 键将新绘制的图形删除，得到如图 22-18 所示的外框。

Step 4 使用↖工具对外框进行深入调整，最后效果如图 22-19 所示。



图 22-18 删除图形



图 22-19 调整曲线

所有的制作完成后，选择 File | Export Movie 输出成 .Swf 格式的文件。

22.4 小结

通过本章的学习，我们已经掌握了制作水面涟漪特效的方法与思路。可以看出，在这个非常精彩的Flash特效动画中其实并没有太多的技术成份，它是完全在最基本的动画效果上演变而来的。所以我们在学习和创作Flash动画的过程中，一定要先熟练掌握所学过的基础知识并不断地在此基础上进行创造，只有这样才能做出同样精彩的Flash动画。

闪客帝国 Flash MX

第23章 亲爱的，能原谅我吗？

本章重点

- 利用渐变填充模拟真实的透明效果
- 气泡图形的绘制方法与制作过程
- 如何制作永远也按不到的按钮
- 通过对按钮的设置制作出有趣的动画效果

预览成品

这是一个非常有趣的Flash动画，曾经在互联网上风靡一时。试试看，你能拒绝我吗？如图23-1和图23-2所示。

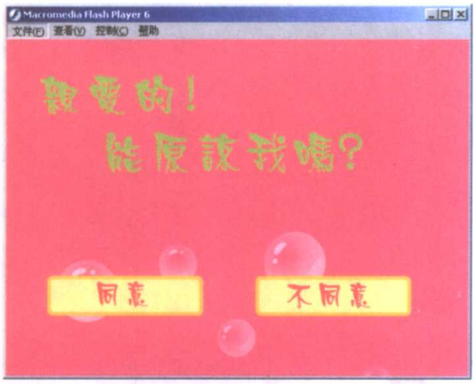


图23-1　成品效果之一

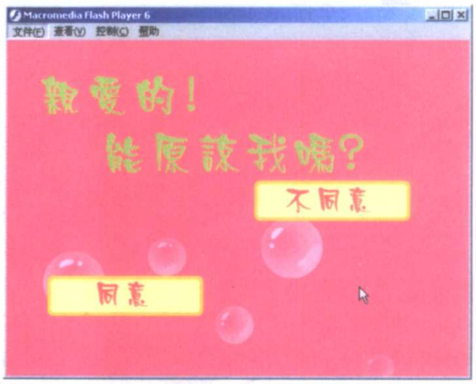


图23-2　成品效果之二

操作步骤

23.1　动画背景的制作

Step 1　新建一个空白文档，在Properties面板中设置Size为550 × 400Pixels，Back-ground设定为#FF667D（图23-3）。

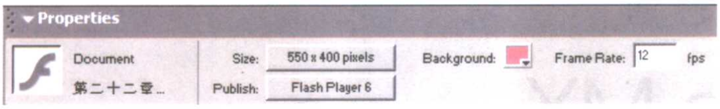


图 23-3 在 Properties 面板中设置参数

Step 2 双击 Layer 1 并改名为“文字”，使用 A 工具在场景中输入一些文字（图 23-4）。



图 23-4 输入文字

Step 3 按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol，按图 23-5 所示进行设置。使用 ○ 工具在场景中绘制一个无填充色的圆形（图 23-6）。

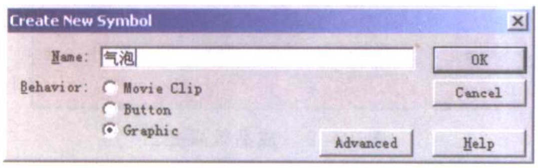


图 23-5 新建 Symbol

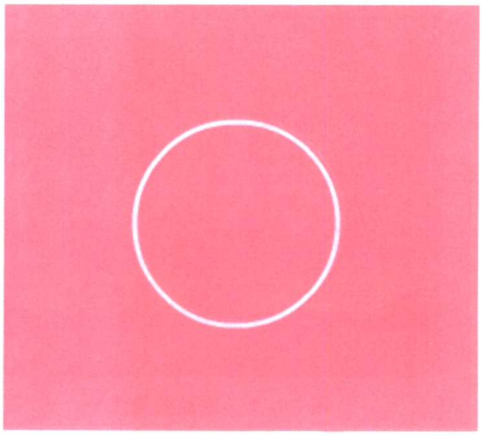


图 23-6 绘制圆形

Step 4 单击 工具，在 Color Mixer 面板中设置填充方式为 Radial，并设定第一个色标为背景色，第二个色标为白色，然后移动滑块到中间位置（图 23-7），填充后的效果如图 23-8 所示。

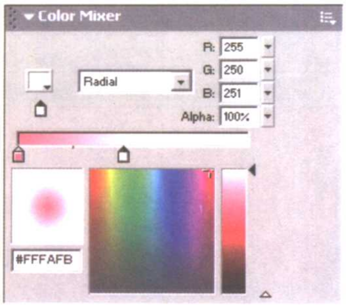


图 23-7 在 Color Mixer 面板中设置参数

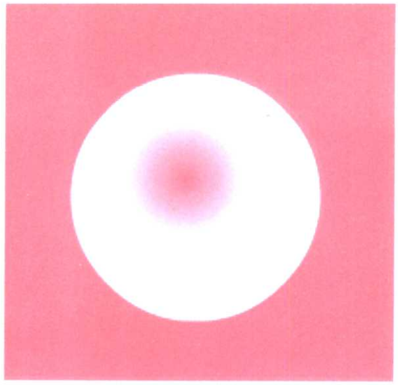


图 23-8 填充效果

Step 5 按 Del 键将圆形的外轮廓删除，使用工具对填充色进行调整，如图 23-9 所示。

Step 6 使用工具画上气泡的高光点，注意要根据球体的结构布置，这样才能让最终效果看起来更加透明和立体（图 23-10）。

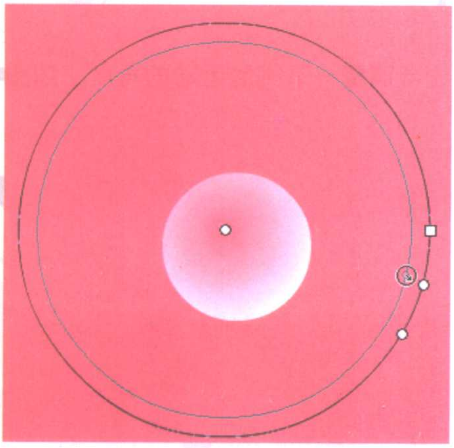


图 23-9 调整填充色

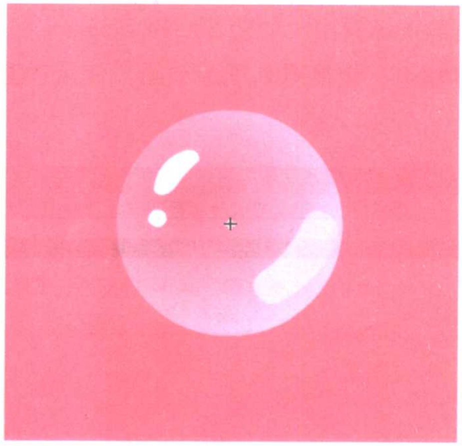


图 23-10 绘制高光

Step 7 按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol 并命名为“气泡动画”，设置 Behavior 为 Movie Clip（图 23-11）。然后利用 Motion Tween 动画方式制作出一段气泡上升的动画，并适当调整一下气泡在运动过程中的透明度、位置和大小，如图 23-12 和图 23-13 所示。

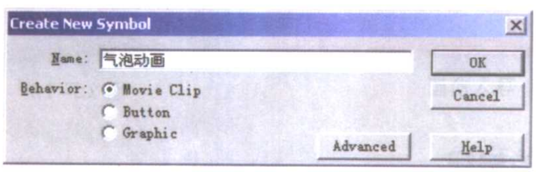


图 23-11 新建 Symbol

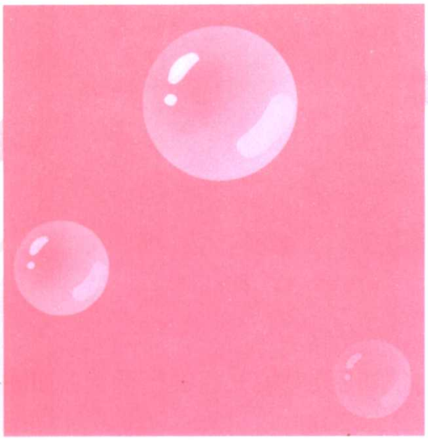


图 23-12 Motion Tween 动画

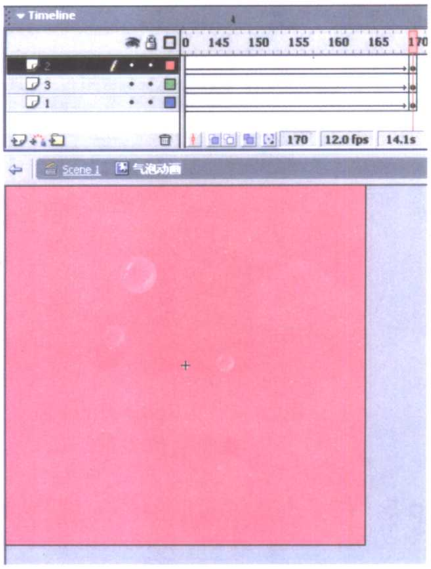


图 23-13 Motion Tween 动画

Step 8 按 Scene 1 回到主场景，新建一个图层并命名为“气泡”，然后将刚做好的气泡动画导入场景中，如图 23-14 所示。

Step 9 重复导入气泡动画，使用工具适当调整一下气泡运动的角度，如图 23-15 所示。

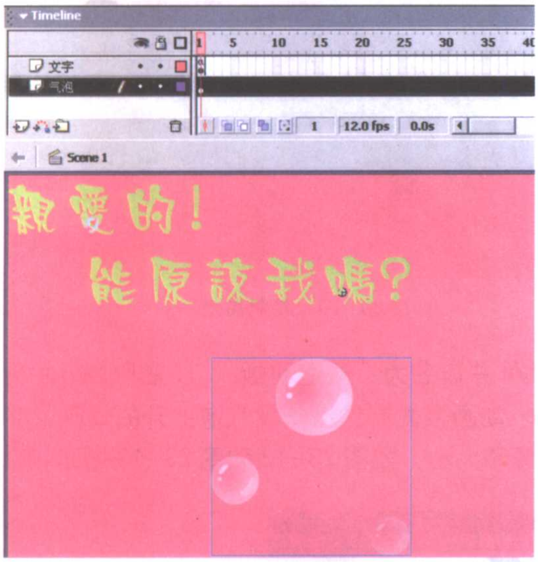


图 23-14 导入动画

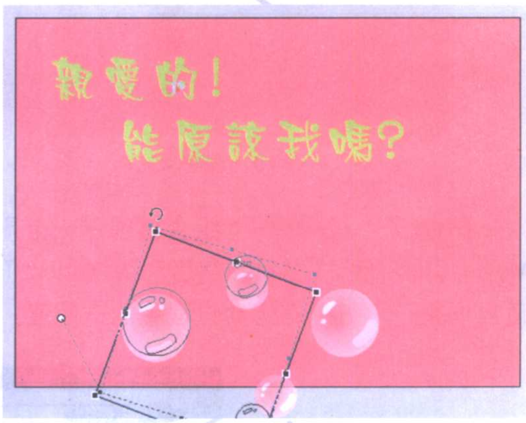


图 22-15 调整气泡运动的角度

23.2 永远按不到的按钮

Step 1 按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol，并命名为“同意”，设置 Behavior 为 Graphic（图 23-16），然后在场景中绘制出图 23-17 所示的按钮图形。

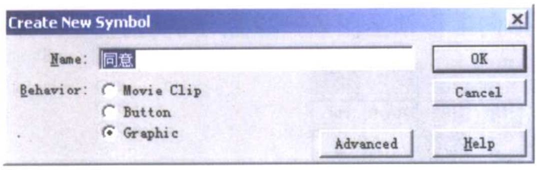


图 23-16 创建 Symbol

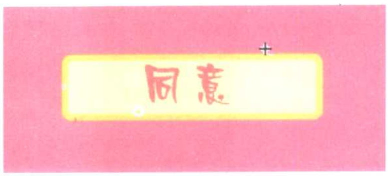


图 23-17 绘制按钮图形

Step 2 继续创建一个 Symbol，并命名为“同意－按钮”，设置 Behavior 为 Button（按钮）。打开 Library，将刚刚绘制的按钮图形拖入 Up 影帧中，如图 23-18 所示。

Step 3 按 F6 键在 Over 影帧上插入一个关键帧，使用工具将图形进行等比缩小（图 23-19）。

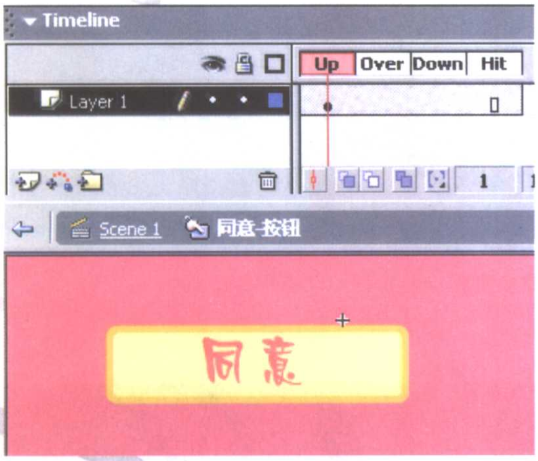


图 23-18 Up 影帧



图 23-19 等比缩小

Step 4 在 Hit 影帧上插入一个关键帧，然后将原图形删除。单击 Timline 中的按钮，使用工具绘制一个矩形作为鼠标的反应范围，如图 23-20 所示。

Step 5 使用同样的方法制作出第二个按钮，如图 23-21 所示。

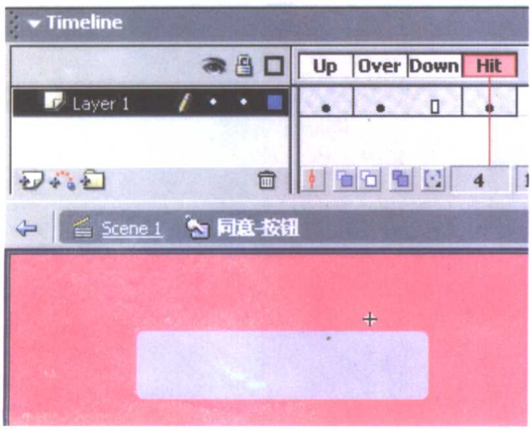


图 23-20 绘制鼠标的反应范围



图 23-21 制作第二个按钮

Step 6 单击 Over 影帧，使用 将按钮图形向上移动至图 23–22 所示的位置。

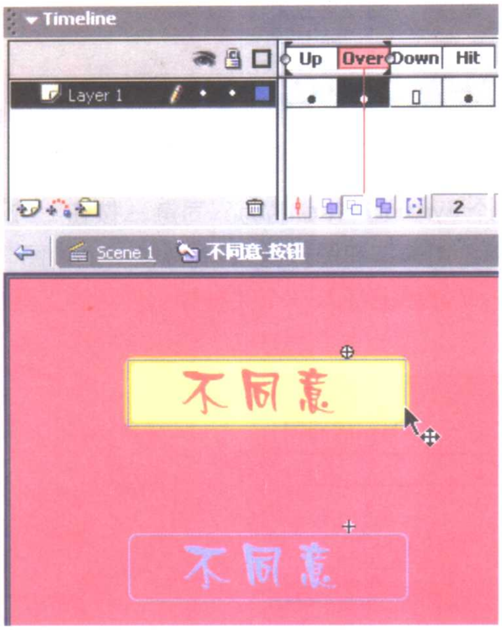


图 23–22 移动图形

> **技巧**
>
> 这个动画的关键技巧就在于 Over 与 Up 影帧中按钮图形的位置关系，利用这个原理，就可以制作出视觉上永远也按不到的按钮。

23.3 合成动画

Step 1 按 Scene 1 回到主场景，新建一个图层并命名为"按钮"，将 Library 中的两个按钮元件拖入场景中，如图 23–23 所示。



图 23–23 拖入按钮

Step 2 新建一个图层并命名为“结束语”，在第 2 帧上插入一个关键帧，然后利用 Mask（遮罩）制作出一段文字动画，如图 23–24 所示。

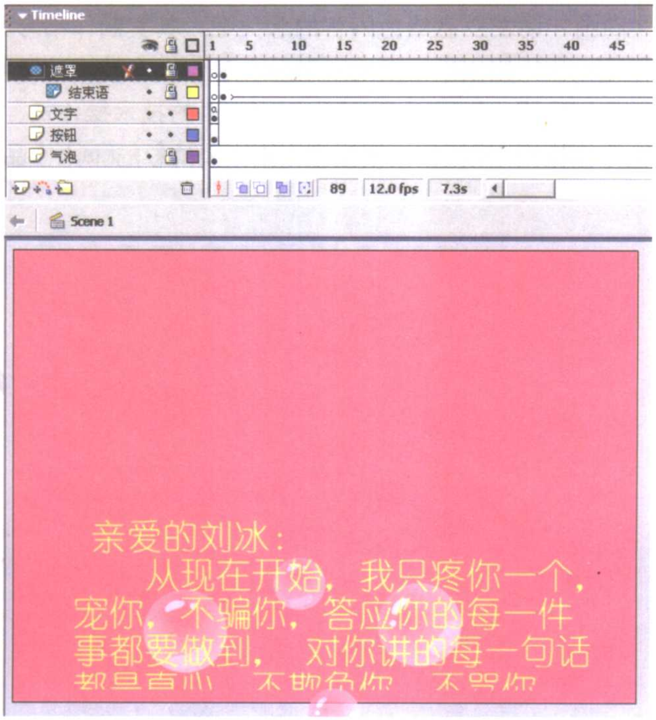


图 23–24 文字动画

Step 3 单击“按钮”图层中的“同意”按钮，在 Actions 面板中双击 on 命令，确定勾选 release，双击 goto 命令并在 Frame 后面的对话框中输入 2，如图 23–25 所示。

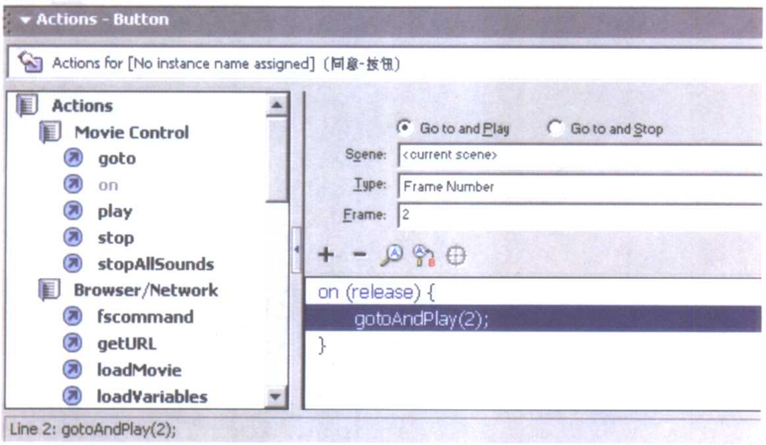


图 23–25 在 Actions 面板中设置参数

所有的制作都完成了，按下 Ctrl+Enter 组合键进行预览并测试按钮的交互性，如确定没有问题后选择 File | Export Movie 命令输出成 .Swf 格式文件。

23.4 小结

学习过本章的Flash教程后，是否给你带来了一些创作上的灵感呢？也许有些朋友当初就是看过这类的Flash动画才萌发立志成为闪客的念头吧？其实制作精彩的Flash动画并不难，难的是如何能充分利用所学的知识进行发明和创作！有些人在技术上可能已经非常精通，但是却怎么也做不出好的作品来，最后只成为了一个Flash的技术操作员，所以我们一定要在学习的过程中充分发挥想像力与创造力。请记住：下一个精彩的Flash作品的作者将会是你！

闪客帝国

Flash MX

第 24 章 会功夫的赤兔马

本章重点

- 熟练掌握绘制矢量图形的方法与技巧
- 将复杂的图形分解成多个 Symbol 从而提高工作效率
- 如何设置循环影片片段与动态控制区域
- 通过 Actions 制作出动态的交互效果
- 利用键盘上的按键来控制对象的动作行为

预览成品

在本章的实例中，我们可以通过键盘上的方向键来展示赤兔马的功夫，它可是会向你挑衅的呀，如图 24−1 和图 24−2 所示。

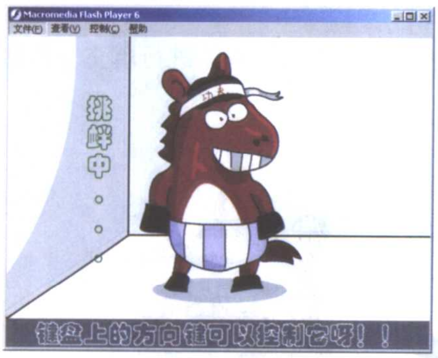


图 24−1　成品效果之一



图 24−2　成品效果之二

操作步骤

24.1　赤兔马的绘制过程

Step 1　启动 Flash MX，新建文档。在 Properties 面板中设置 Size 为 550 × 400Pixels，其他参数保持默认（图 24−3）。

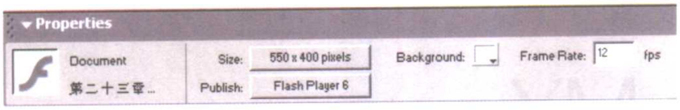


图 24-3　在 Properties 面板中设置参数

Step 2　按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol，按图 24-4 所示进行设置。单击✎工具，将 Options 面板中的 Pencil Mode 设置为 Smooth（光滑）方式，然后在场景中绘制出赤兔马的外轮廓（图 24-5）。

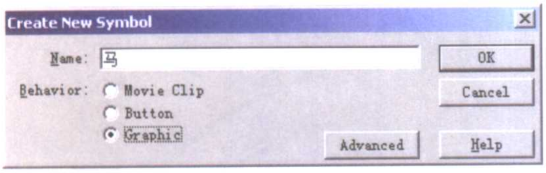


图 24-4　创建一个 Symbol

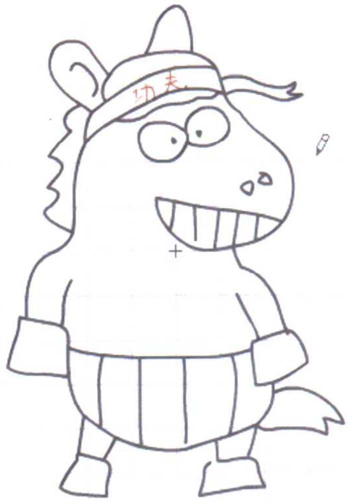


图 24-5　绘制轮廓

Step 3　如果想得到更加圆滑的曲线，可以使用↖工具对局部曲线进行深入调整，同时要注意让图形成封闭的空间以便填充颜色（图 24-6）。

Step 4　单击🪣工具，设置颜色为 #993300，对赤兔马的身体进行填充，其他部分使用自己喜欢的色彩即可，如图 24-7 所示。



图 24-6　让图形成封闭的空间



图 24-7　填充色彩

Step 5 使用 、 等工具完成局部细节的绘制，如图 24–8 和图 24–9 所示，至此，本章的主角就诞生了（图 24–10）。



图 24-8 局部细节

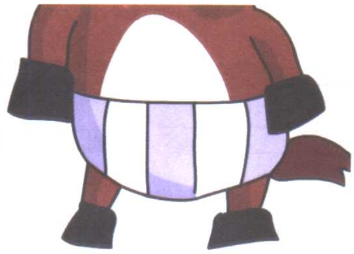


图 24-9 局部细节



图 24-10 完成效果

技巧

为了提高工作效率，我们可以先将图形的某些局部转化为 Symbol，这样在最后制作动画时就可以直接从 Library 中导入该局部元件而不用再费力去绘制了，如图 24-11 所示。

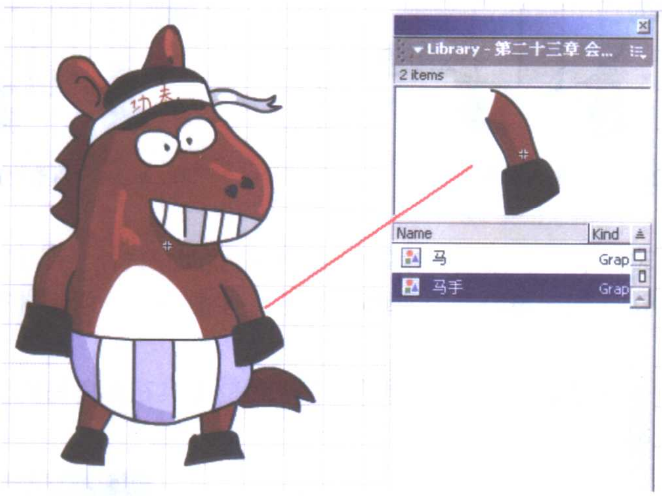


图 24-11 完成效果

24.2 主循环影片的制作

Step 1 按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol 并命名为“控制”，设置 Behavior 为 Movie Clip 方式（图 24–12）。然后将刚刚绘制的赤兔马图形拖入到场景中，如图 24–13 所示。

Step 2 在第 10～第 13 帧上分别插入关键帧，然后使用 工具对第 10 和第 12 帧中赤兔马的位置进行一定的调整，以便形成生动自然的动态效果（图 24–14）。

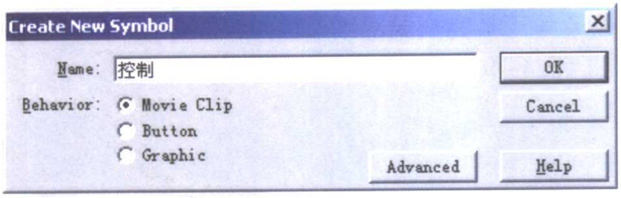


图 24-12 创建一个 Symbol



图 24-13 拖入场景



图 24-14 调整位置

Step 3 在第 30、第 32、第 34 和第 36 帧上分别插入关键帧（图 24–15）。在第 30 和第 34 帧上分别按 Ctrl+T 组合键打开 Transform 面板，按图 24–16 所示进行设置，效果如图 24–17 所示。

Step 4 新建一个图层并命名为“阴影”，使用○工具在赤兔马的下面绘制一个椭圆作为阴影（图 24–18）。

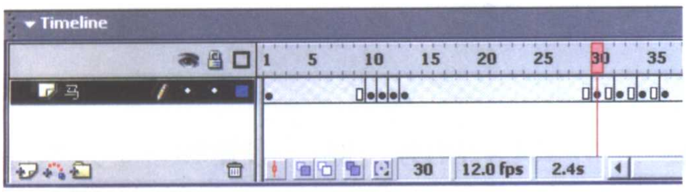


图 24-15 插入关键帧

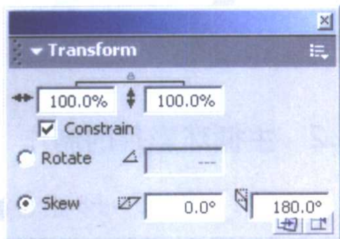


图 24-16 Transform 面板



图 24-17　预览效果



图 24-18　绘制阴影

Step 5　一部精彩的动画只有图像是不够的，还需要再配合一些动态的文字才能起到丰富画面的作用，如图 24-19 和图 24-20 所示。

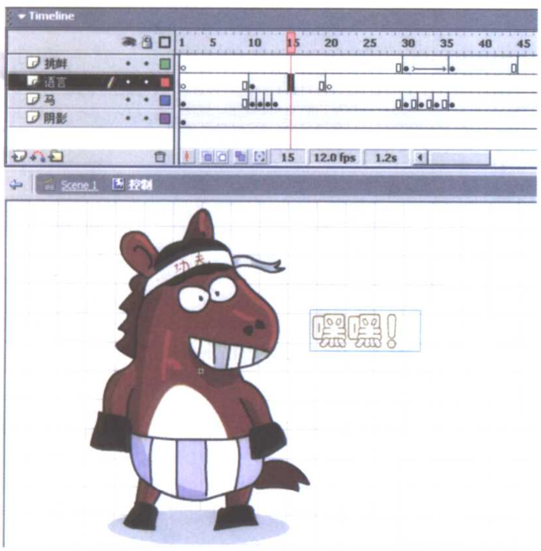


图 24-19　制作动态文字

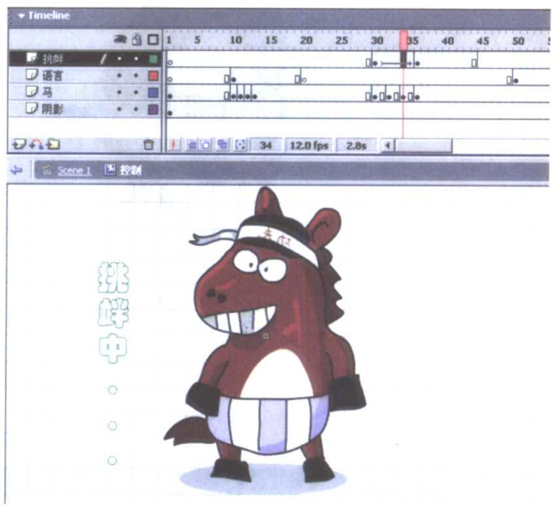


图 24-20　制作动态文字

Step 6　新建"Actions"图层，按F6 键在第 64 帧上插入一个关键帧，然后打开 Actions 面板，双击 goto 命令并在 Frame 后面的对话框中输入 1（图 24-21），最后 Timeline 结构如图 24-22 所示。

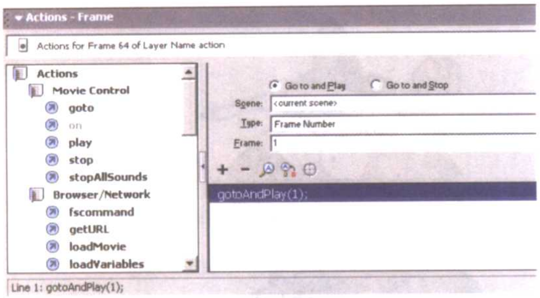


图 24-21　在 Actions 面板中设置参数

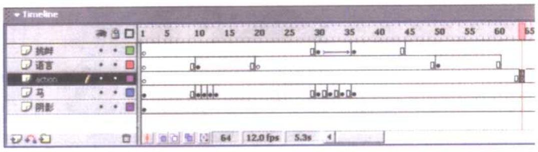


图 24-22　Timeline 结构

24.3　动态控制区域的制作

Step 1　单击“赤兔马”图层，在第 65 帧上插入一个关键帧，按 Ctrl+B 组合键将图形打散并使用 、 等工具对图形进行修改（图 24-23），然后在 Properties 面板中定义 Frame Label 为“上”，如图 24-24 所示。

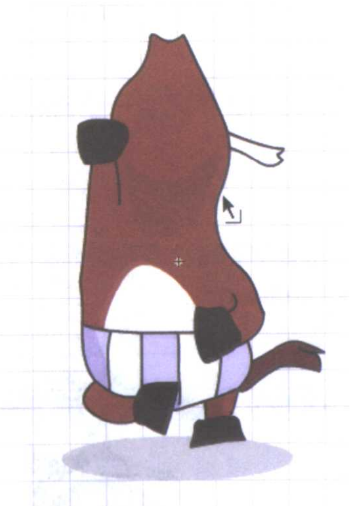


图 24-23　修改图形

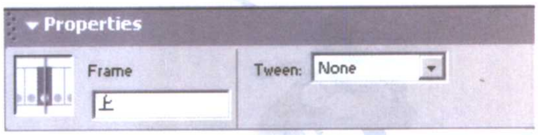


图 24-24　定义 Frame Label

Step 2　单击“Actions”图层，在第 68 帧上插入一个关键帧并在 Actions 面板中按图 24-25 所示进行设置，最后 Timeline 结构如图 24-26 所示。

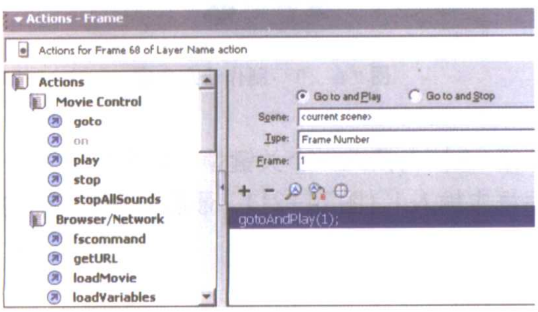


图 24-25　在 Actions 面板中设置参数

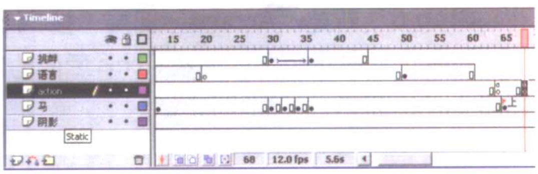


图 24-26　Timeline 结构

Step 3 回到"赤兔马"图层，在第 70 帧上插入一个关键帧，继续使用 、 等工具对图形进行修改，这时我们就可以很方便地套用原先制作好的局部 Symbol 了（图 24–27），最后在 Properties 面板中定义 Frame Label 为"下"。

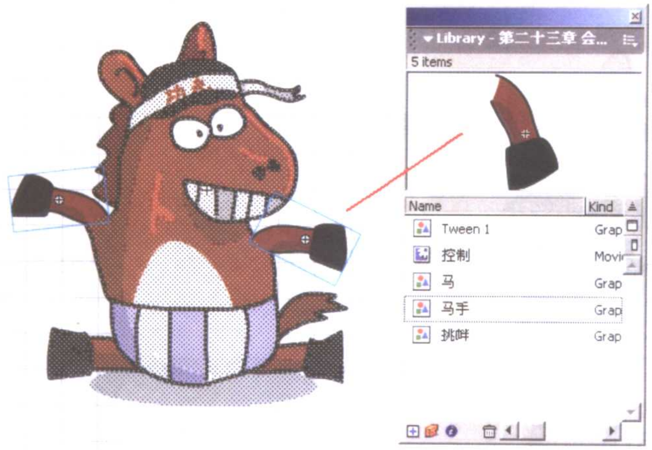


图 24-27 套用 Symbol

Step 4 单击"Actions"图层，在第 73 帧上插入一个关键帧并在 Actions 面板中双击 goto 命令，最后 Timeline 结构如图 24–28 所示。

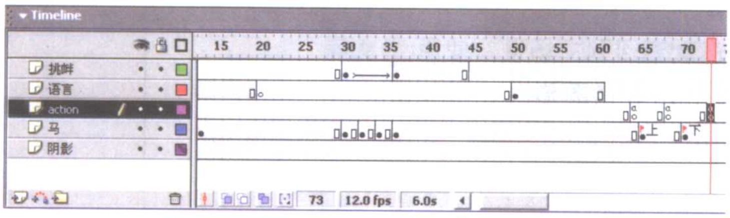


图 24-28 Timeline 结构

Step 5 使用相同的方法继续制作出"左"和"右"的状态，预览效果如图 24–29 所示。

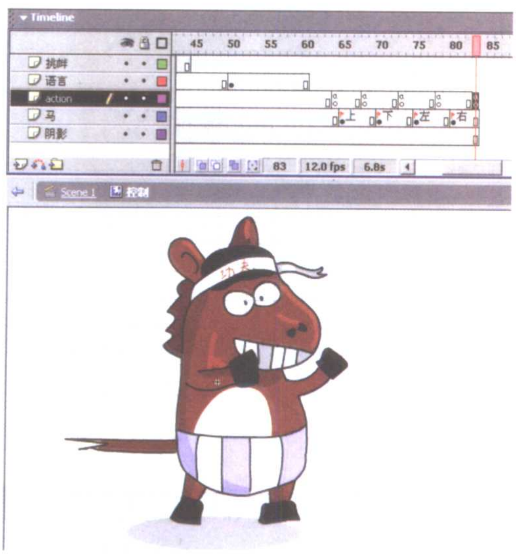


图 24-29 预览效果

技巧

赤兔马的“右”状态可以通过对“左”状态进行水平镜像来完成，如图24－30所示，这样可以大幅度地提高工作效率。

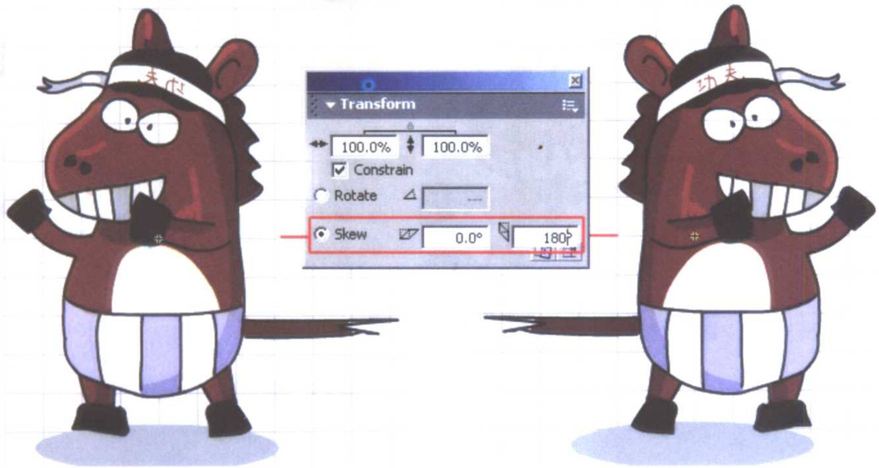


图24－30 水平镜像

24.4 合成影片

Step 1 按 Scene 1 回到主场景，使用 、 等工具在场景中绘制出背景图形，过程如图24－31～图24－33所示。

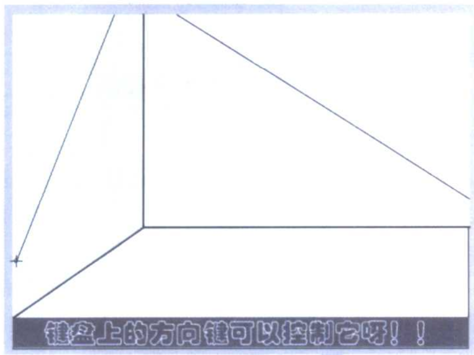


图24－31 绘制背景图形（一）

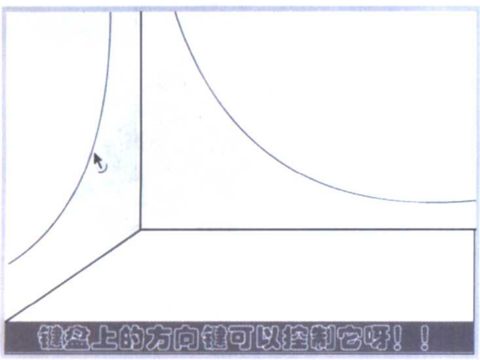


图24－32 绘制背景图形（二）

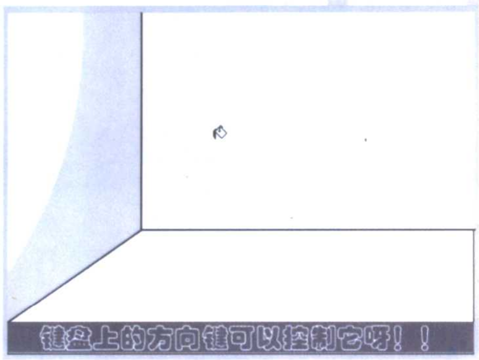


图24－33 绘制背景图形（三）

Step 2 新建一个图层，然后将 Library 中的"控制"元件拖入场景中，如图 24–34 所示。

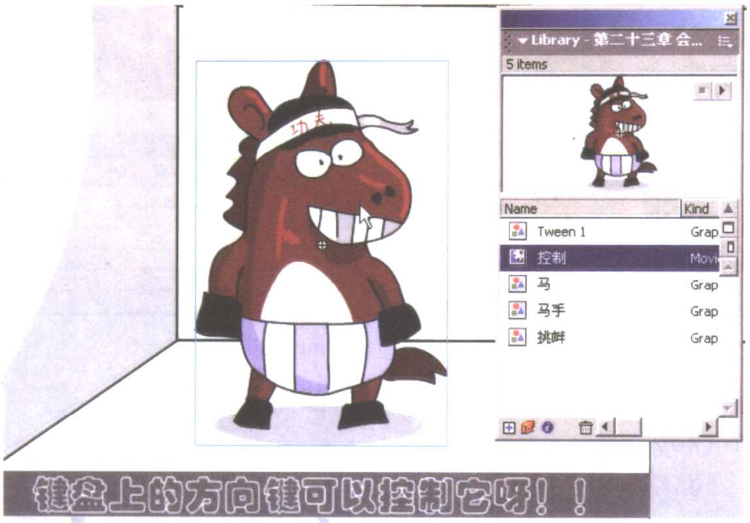


图 24–34 将元件拖入场景

Step 3 单击刚刚导入的赤兔马图形，在 Action 面板中双击 on 命令，勾选 Key Press 后按 Up 方向键（图 24–35）。

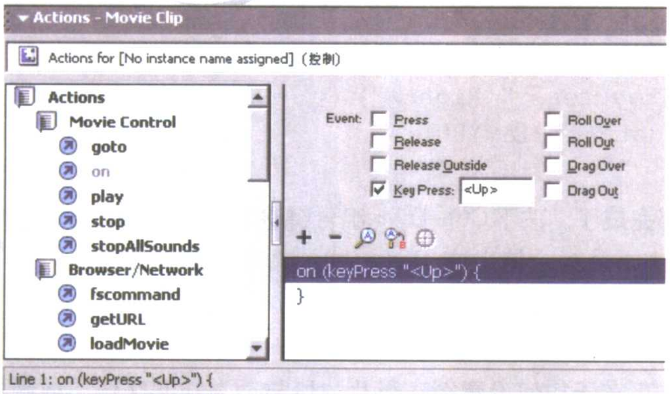


图 24–35 按 Up 方向键

Step 4 双击 goto 命令并在 Frame 后面的对话框中输入 65，如图 24–36 所示。

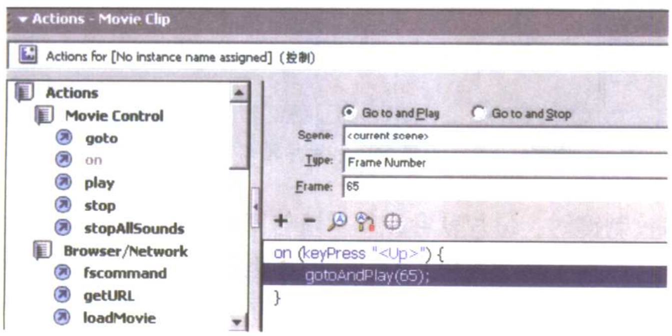


图 24–36 在 Frame 后面的对话框中输入 65

说明

这段代码的意思是当按下Up方向键，就跳转到自身影片的第65帧（也就是图24－37中标记为“上”的位置）处开始播放。

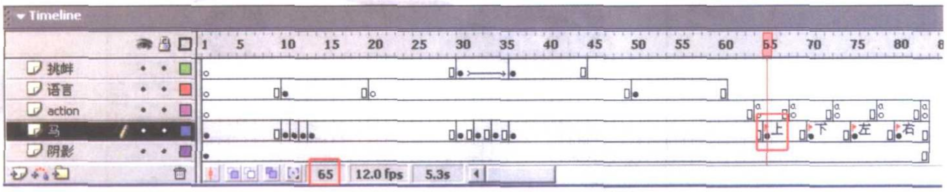


图24-37 Timeline结构

Step 5 使用同样的方法继续制作，最后全部代码如下：

```
on (keyPress "<Up>") {
    gotoAndPlay(65);
}
on (keyPress "<Down>") {
    gotoAndPlay(70);
}
on (keyPress "<Left>") {
    gotoAndPlay(75);
}
on (keyPress "<Right>") {
    gotoAndPlay(80);
}
```

所有的制作都完成了，按下Ctrl+Enter组合键进行预览并测试一下影片的交互性，最后选择File | Export Movie命令输出成.Swf格式的文件进行发布。

24.5 小结

本章的关键技巧在于如何设置循环影片片段与动态控制区域，以图24—38为例。

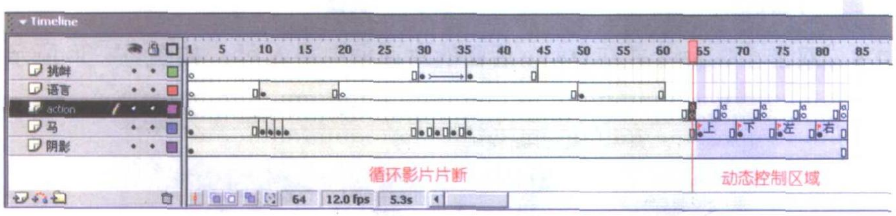


图24-38 设置循环影片片段与动态控制区域

当不按下任何控制键时，影片就会在第1帧与第64帧之间不断循环播放，这时主画面呈现出的就是赤兔马自身的动态效果。一旦按下键盘上的控制键，影片就会迅速跳至控制区域中与之相对应的影帧位置处并开始播放，在播放了3帧后又返回到主影片的循环状态中，因此就构成本章中的交互动态效果了。

闪客帝国

Flash MX

第 25 章 献给母亲的礼物

本章重点

- 熟练掌握Flash MX中各种绘图工具的特性
- 了解制作复杂动画的基本流程与创作思路
- 运用逐帧动画方式制作出真实的动态效果
- 利用各种制作技巧生动地表现出动画的细节

预览成品

本实例用鲜花代表了母亲的形象，并通过春、夏、秋、冬四季的变化以及在细节的刻画上充分体现出母亲对孩子的呵护，如图 25-1～图 25-4 所示。

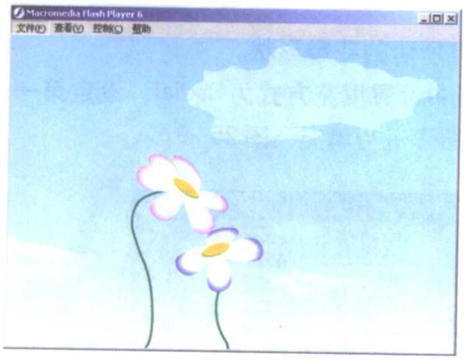


图 25-1　成品效果之一



图 25-2　成品效果之二

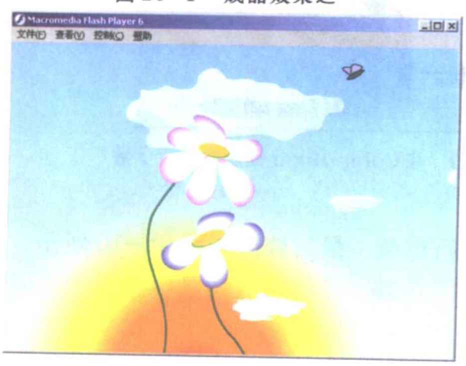


图 25-3　成品效果之三

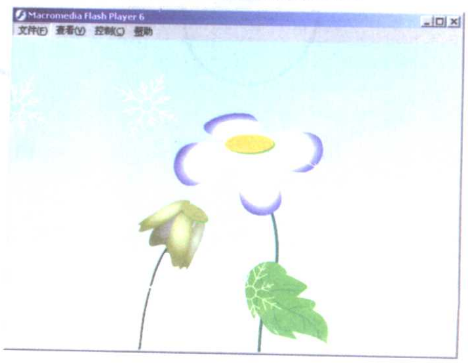


图 25-4　成品效果之四

操作步骤

25.1 绘制动画所需要的基本元素

Step 1 新建一个空白文档，在Properties面板中设置Size为580 × 400Pixels，其他参数保持默认（图25–5）。

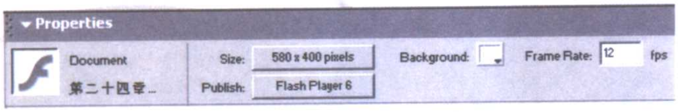


图25-5 在Properties面板中设置参数

Step 2 按Ctrl+F8组合键创建一个Symbol并命名为“花瓣”（图25–6）。使用○工具在场景中绘制一个椭圆，如图25–7所示。

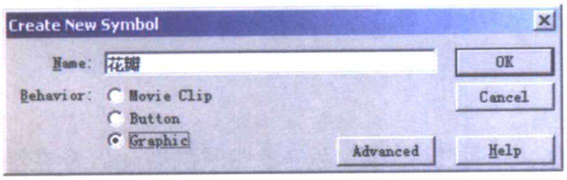


图25-6 创建Symbol

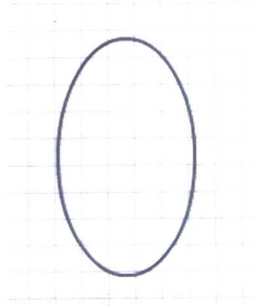


图25-7 绘制椭圆

Step 3 使用工具将椭圆调整为图25–8所示的花瓣形状。

Step 4 单击工具，在Color Mixer面板中设置填充方式为Radial，设定第一个色标为#FFFFEC，第二个色标为#FF99FF，然后对图形进行填充（图25–9）。

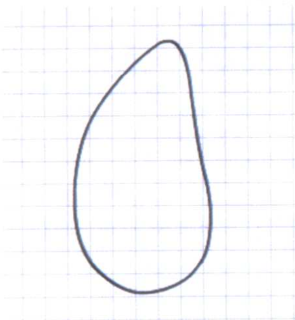


图25-8 调整曲线

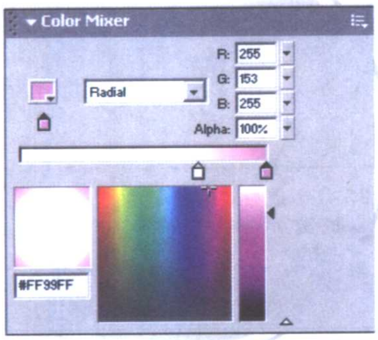


图25-9 在Color Mixer面板中设置参数

Step 5 使用工具对图形的填充方向进行调整，最后效果如图25–10所示。

Step 6 新建一个Symbol，将Library中的“花瓣”元件拖入场景中做圆形阵列，然后在Properties面板中分别设置每片花瓣的色调（图25–11）。

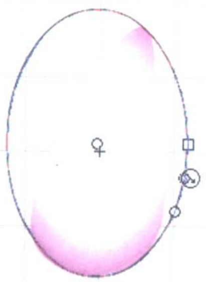


图 25-10　调整填充方向

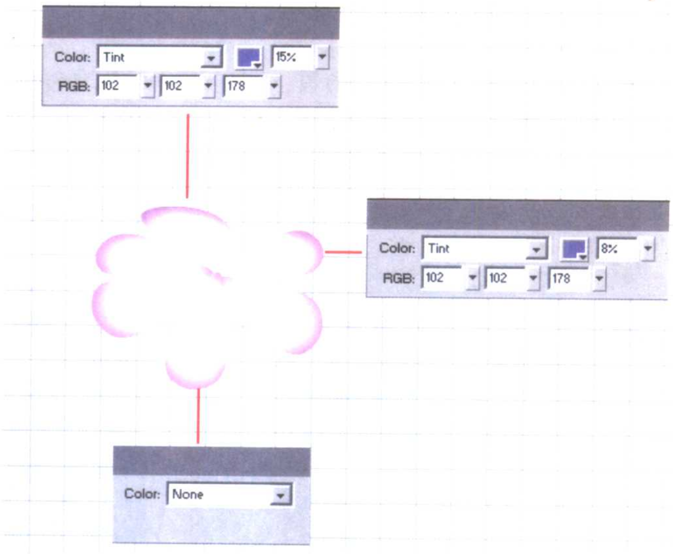


图 25-11　设置花瓣的色调

Step 7　使用、等工具将图形绘制完成，最后效果如图 25-12 所示。

Step 8　使用同样的方法制作出第二朵花并按 F8 键将其转为 Symbol，如图 25-13 所示。

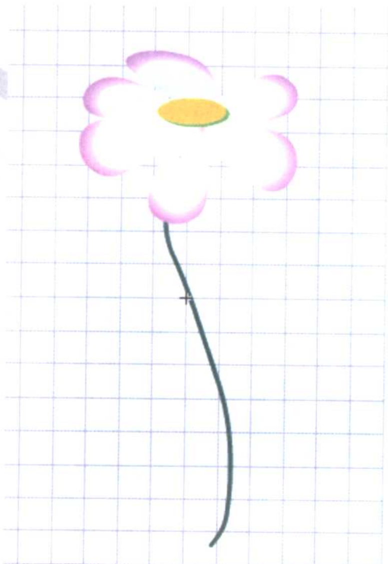


图 25-12　绘制完成

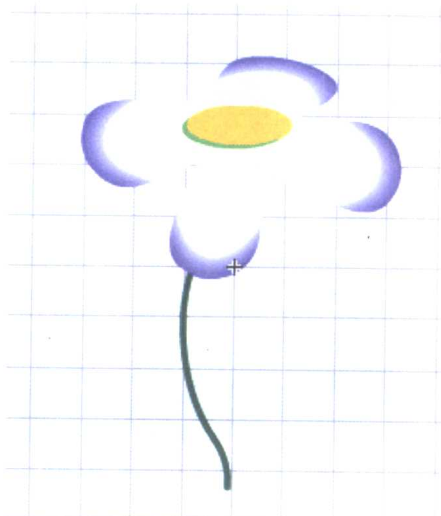


图 25-13　转为 Symbol

提示

在Flash MX 中，绘制矢量图形的方法有很多种，只要掌握了每种工具的特性，相信大家可以找到许多更快更简便的绘图方法。

25.2 动画主场景之一——春

Step 1 按 Scene 1 回到主场景，双击 Layer 1 改名为“背景”。单击工具，在 Color Mixer 面板中设置填充方式为 Radial，设定第一个色标为 #FFFFEC，第二个色标为 #75C5FF，然后绘制一个与场景相同大小的背景图形（图 25–14）。

Step 2 使用工具对图形的填充方向进行调整（图 25–15），然后按 F8 键将其转为一个 Symbol。



图 25-14 背景图形

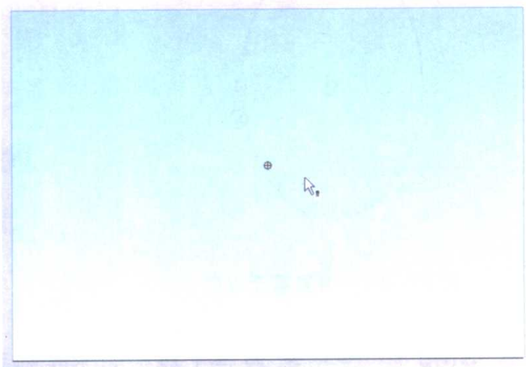


图 25-15 对填充方向进行调整

Step 3 按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，使用、等工具在场景中绘制一朵浮云（图 25–16）。

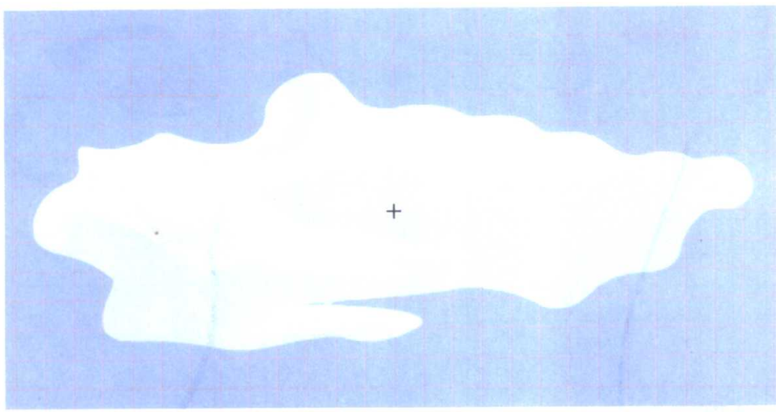


图 25-16 绘制浮云

Step 4 按 Scene 1 回到主场景，新建一个图层并命名为“云”，将刚刚绘制的图形拖入场景中并使用 Motion Tween 方式制作一段浮云飘动的动画效果，如图 25–17 所示。

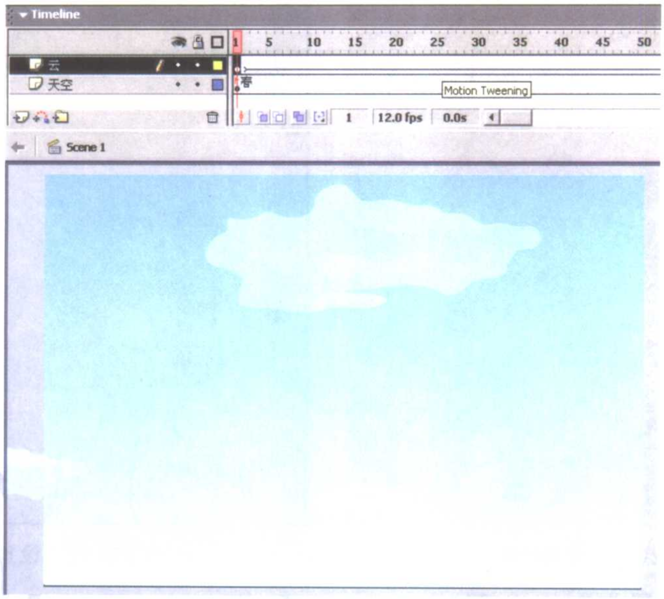


图 25-17　生成 Motion Tween 动画

Step 5　新建两个图层，将 Library 中的两朵鲜花图形分别载入其中并制作一段 Motion Tween 动画（图 25—18 和图 25—19）。

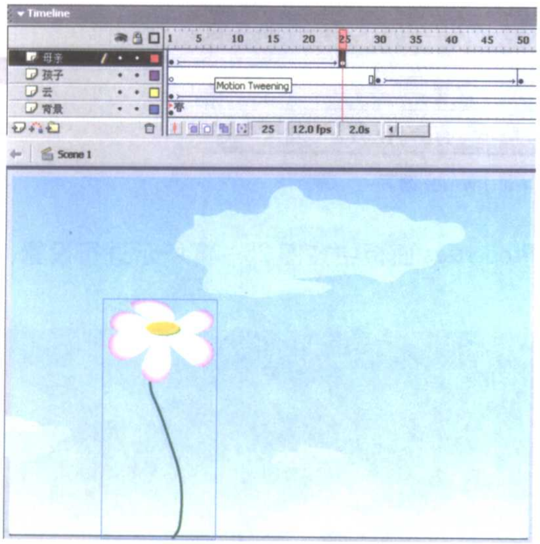


图 25-18　生成 Motion Tween 动画

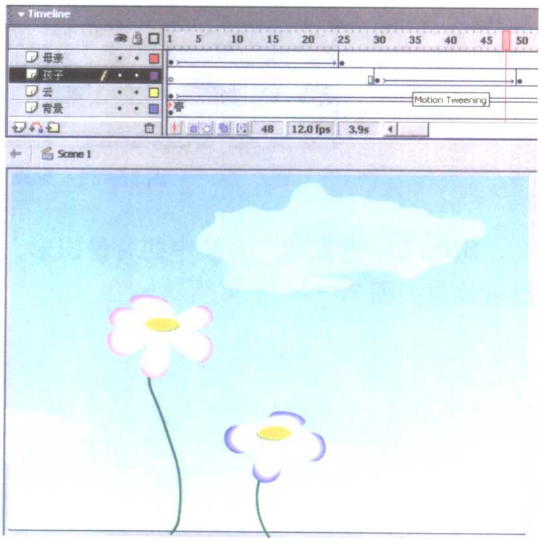


图 25-19　生成 Motion Tween 动画

Step 6　第 60 帧～第 75 帧有一处细节的刻画：花瓣随着微风轻轻摇曳，这主要是通过逐帧动画来实现的（图 25—20 和图 25—21）。（有关逐帧动画的详细介绍请参见本书“1.1.3 逐帧动画”一节）

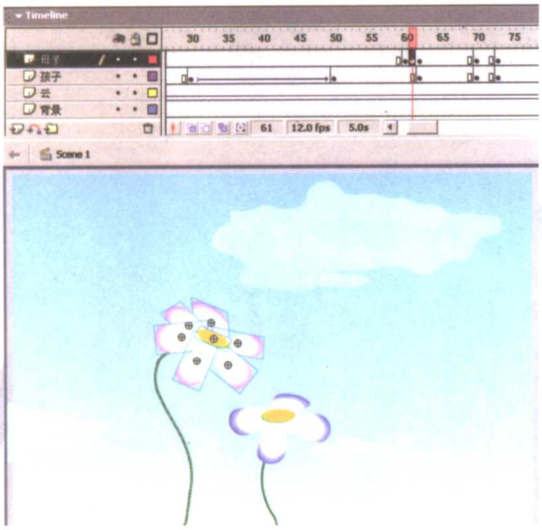


图 25-20 设置关键帧

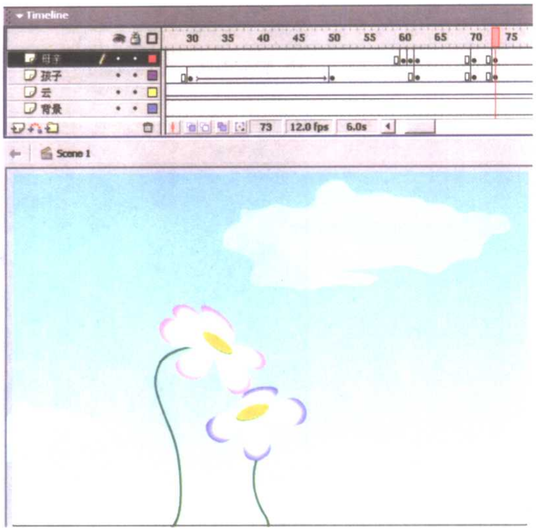


图 25-21 设置关键帧

25.3 动画主场景之二——夏

Step 1 单击“背景”图层，在第 90 和第 110 帧上分别插入关键帧并生成 Motion Tween 动画，如图 25-22 所示。

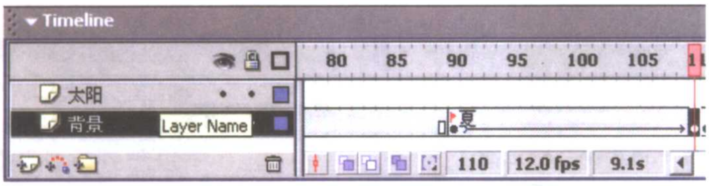


图 25-22 生成 Motion Tween 动画

Step 2 选取第 110 帧中的背景图形，在 Properties 面板中按图 25-23 所示进行设置，最后效果如图 25-24 所示。

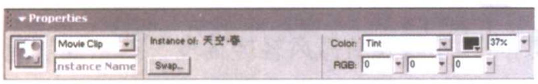


图 25-23 在 Properties 面板中设置参数



图 25-24 预览效果

Step 3 新建一个图层并命名为“闪电和雨”，在第 111 帧上插入一个关键帧并使用 ⁄ 工具绘制出闪电的图形（图 25-25），在其他图层与之相对应的位置同样设置关键帧并做适

当修改，最后形成图 25–26 和图 25–27 所示闪电的效果。如果想追求更加丰富的画面效果，可以进一步调节各关键帧中图形的属性，例如在天空变暗的同时，云彩的颜色也随之加深并逐渐消失等等。

图 25-25　绘制闪电图形

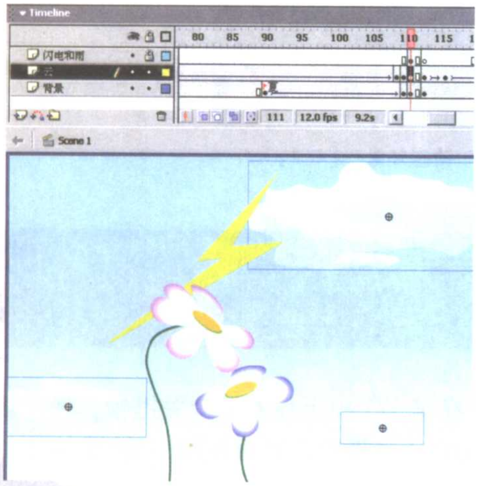


图 25-26　制作闪电动画效果

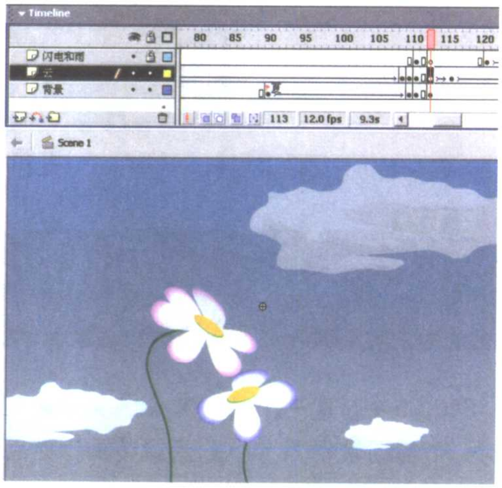


图 25-27　制作闪电动画效果

Step 4　在当前层第 121 帧上插入一个关键帧，使用 Motion Tween 方式制作一段下雨的动画效果（图 25–28）。在其他图层与之相对应的位置同样设置关键帧并做适当修改，最后形成图 25–29 和图 25–30 所示的效果。

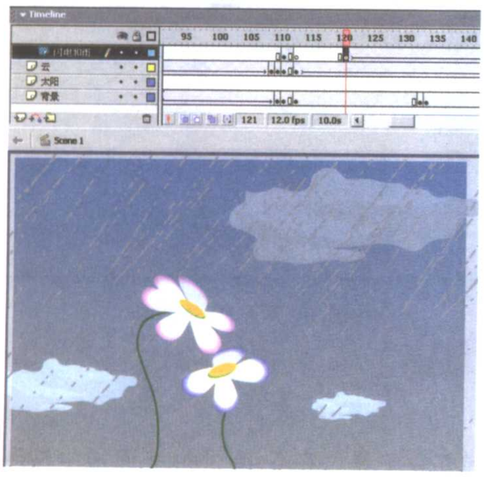


图 25-28　下雨的动画效果

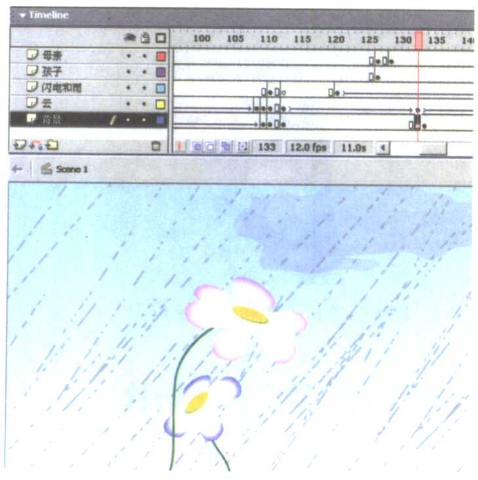


图 25-29　动态效果

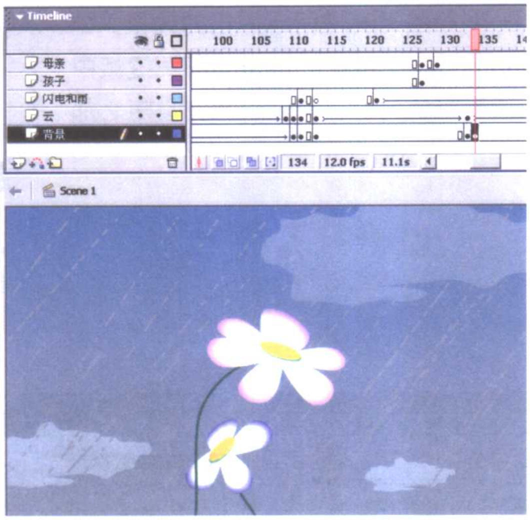


图 25-30 动态效果

技巧

我们在这里要表现的是“母亲”为“孩子”遮挡雨水的动态，而要实现这种动画效果就需要使用Mask（遮罩）功能了。使用Mask前后的对比可以参考图25-29与图25-32。

Step 5 新建一个图层并命名为“遮罩”，在第121帧上插入一个关键帧，使用□工具绘制一个与场景相同大小的遮罩范围，然后使用橡皮擦工具擦除非遮罩范围（图25-31），应用Mask后的效果如图25-32所示。

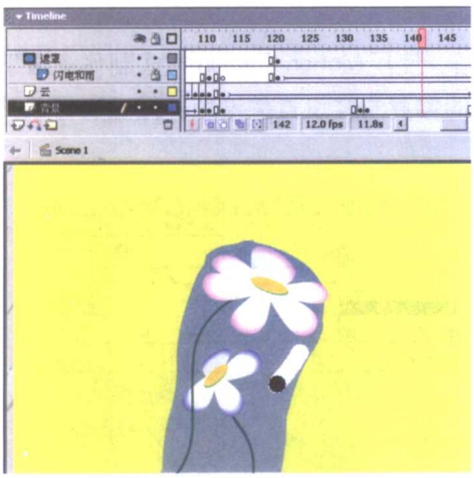


图 25-31 擦除非遮罩范围

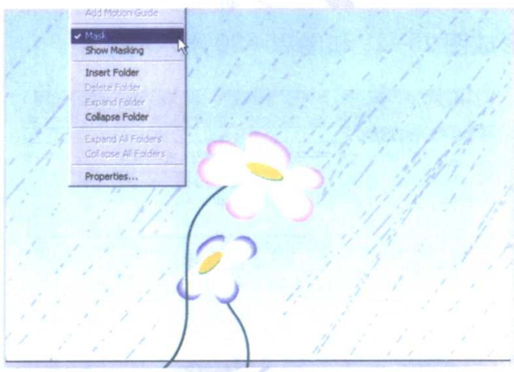


图 25-32 Mask 效果

25.4 动画主场景之三——秋

Step 1 按Ctrl+F8键创建一个Symbol，单击颜料桶工具，在Color Mixer面板中按图25-33所示进行设置。

Step 2 使用○工具配合 Shift 键在场景中拖出一个圆形，这样就得到了一个非常柔和的太阳图形（图 25–34）。

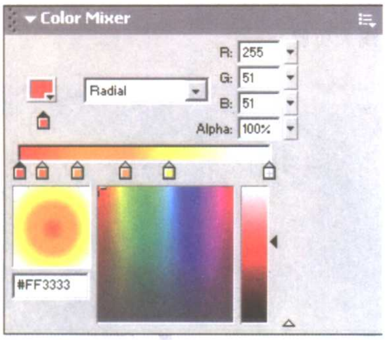


图 25–33 Color Mixer 面板

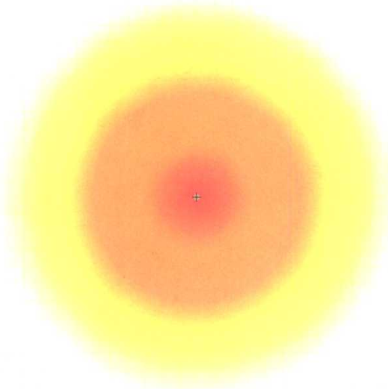


图 25–34 太阳图形

Step 3 按 Scene 1 回到主场景，新建一个图层，将刚刚绘制的太阳图形拖入场景中并制作 Motion Tween 动画（图 25–35 和图 25–36）。

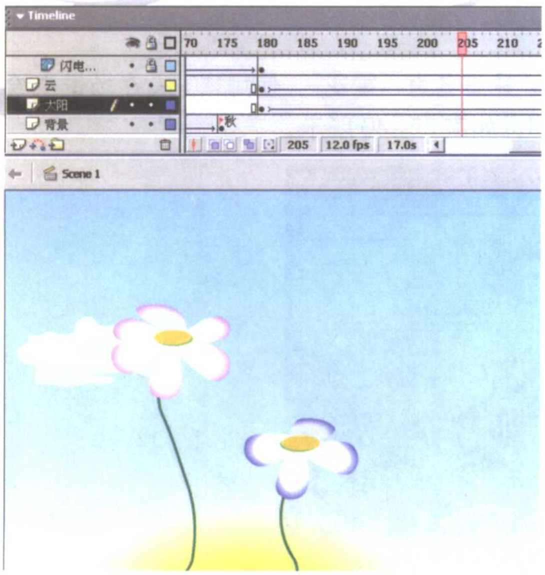


图 25–35 Motion Tween 动画

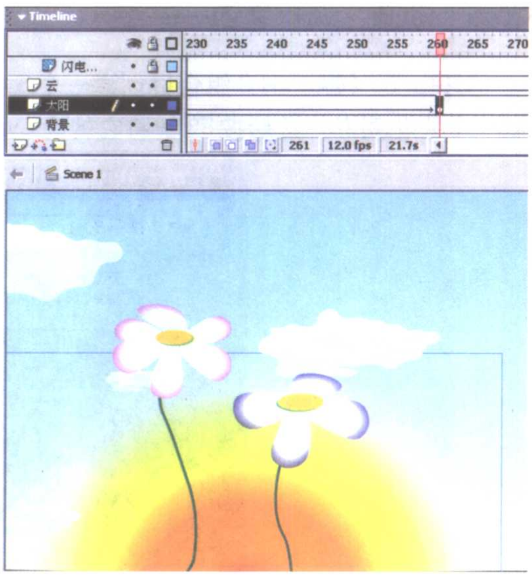


图 25–36 Motion Tween 动画

Step 4 利用 Guide（引导线）功能制作飞虫的动画（图 25–37），在其他图层与之相对应的位置插入关键帧并做适当修改，使各个动画相互间能够完美地结合在一起，如图 25–38 和图 25–39 所示。

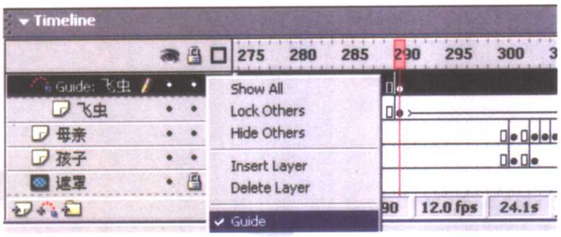


图 25-37　Guide（引导线）功能

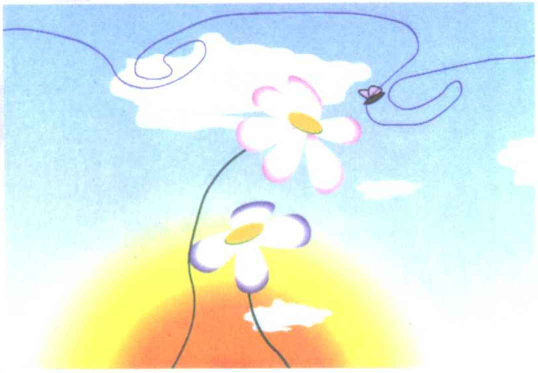


图 25-38　动态效果



图 25-39　动态效果

25.5　动画主场景之四——冬

Step 1　按 Ctrl+F8 组合键创建一个 Symbol 并命名为“雪花”，使用工具在场景中绘制一个雪花图形，然后按 F8 键将它转为 Symbol，如图 25–40 所示。

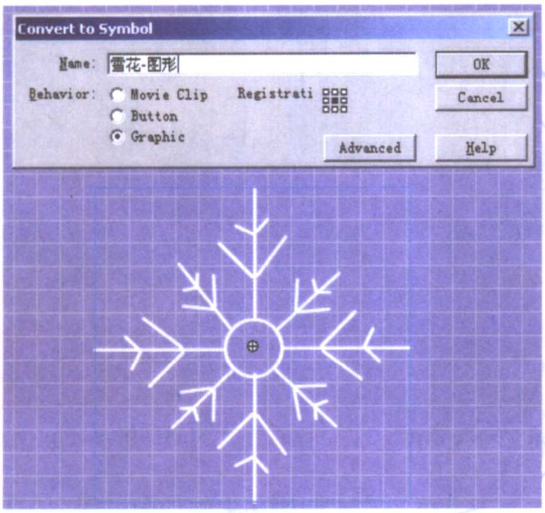


图 25-40　转为 Symbol

Step 2　在当前层的第 120 帧上插入关键帧，利用 Motion Tween 制作一段雪花飘落的动画效果，然后在 Properties 面板中设置雪花的旋转方向与旋转次数（图 25–41），最后效果如图 25–42 所示。

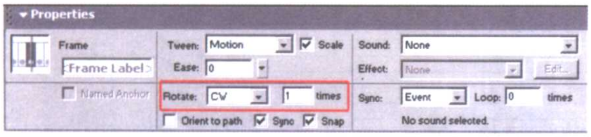


图 25-41　设置旋转方向与旋转次数

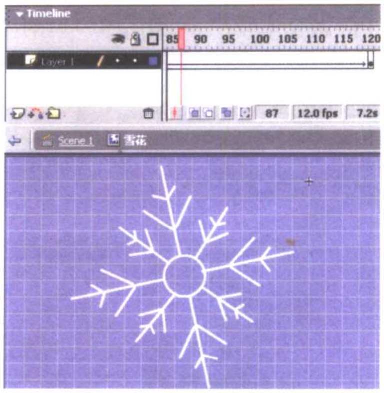


图 25-42　Motion Tween 动画

Step 3　按 Scene 1 回到主场景，将刚刚制作的“雪花”元件重复拖入场景中，最后效果如图 25-43 所示。



图 25-43　预览效果

Step 4　通过设置关键帧的方式来制作结尾动画的细节部分，由于前面已经有了很详细的讲解，这里就不再重复了，过程如图 25-44 和图 25-45 所示。

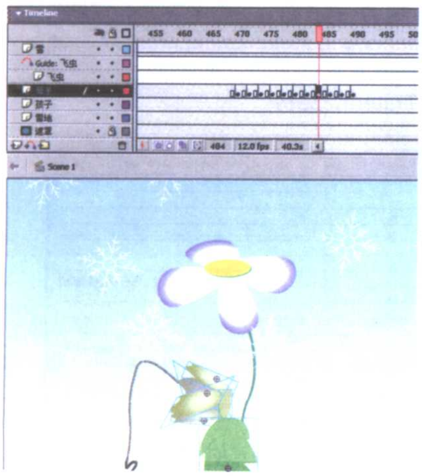


图 25-44　逐帧动画

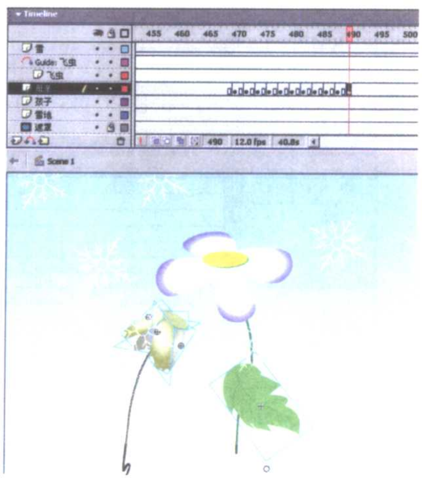


图 25-45　逐帧动画

Step 5　完成后的图层和 Timeline 结构如图 25−46～图 25−50 所示。

技巧

本章的重点在动画的制作技巧上，而在结构的设置上相对比较灵活，以下的结构图仅作参考。

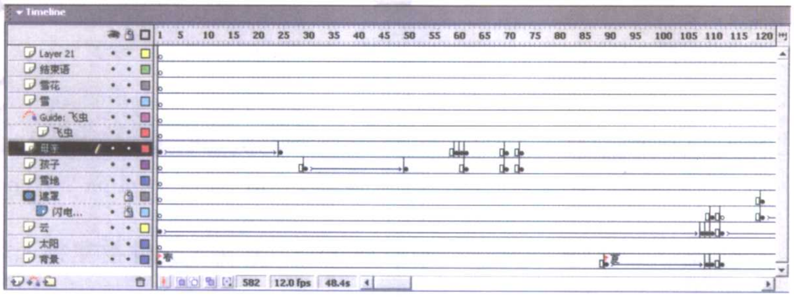


图 25−46　图层和 Timeline 结构

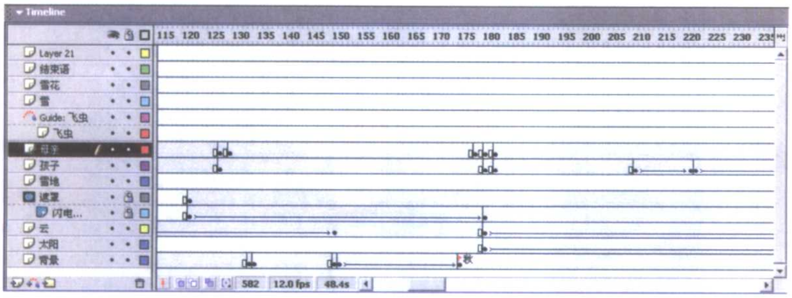


图 25−47　图层和 Timeline 结构

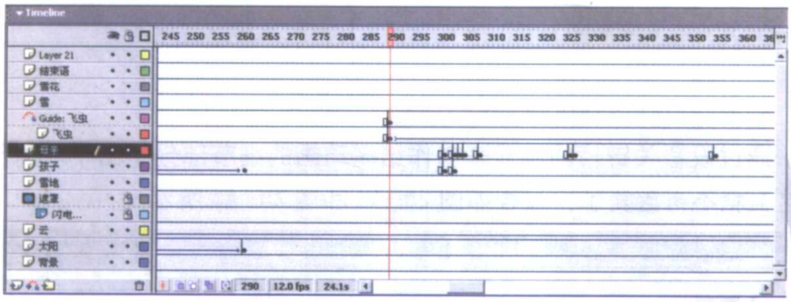


图 25−48　图层和 Timeline 结构

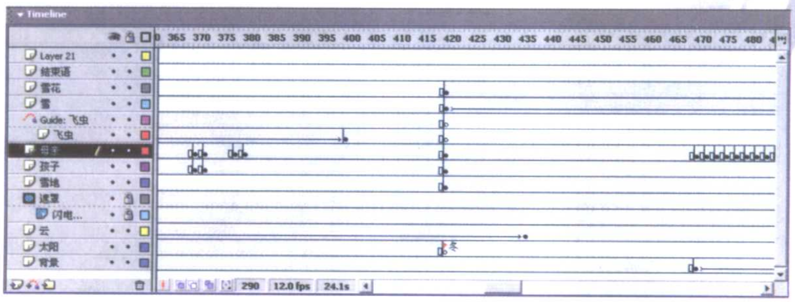


图 25−49　图层和 Timeline 结构

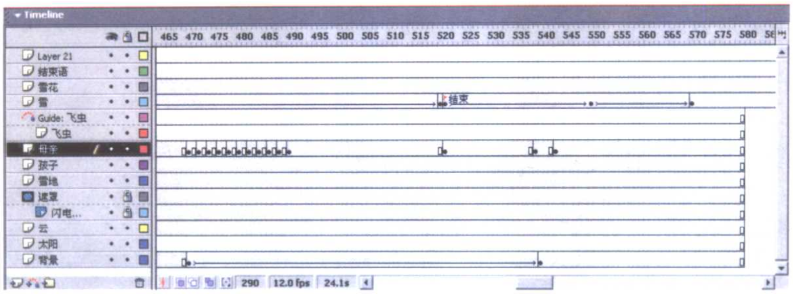


图 25-50　图层和 Timeline 结构

当所有的制作都完成后，选择 File | Export Moive 命令输出成 .Swf 格式的影片。

25.6　小结

通过本章的学习，我们已经掌握了制作复杂动画的基本流程与创作思路，有些朋友可能对制作复杂动画没有什么信心，其实只要对动画进行仔细分析后不难看出：它只是将所学过的知识与制作技巧进行了一次大综合！单独拿出其中的某一部分，还是非常基础的动画制作方法，所以只要有耐心，敢于尝试，制作复杂动画将不是什么难事。

第4篇 网络互动媒体篇

闪客帝国

Flash MX

第 26 章 鼠标的跟随效果

本章重点

- 隐藏按钮的制作技巧
- 鼠标跟随效果的制作过程
- Flash MX 中的鼠标事件
- 重复利用元件创作出精彩的视觉效果

预览成品

这个范例是一个非常精彩的特殊技巧，当鼠标在画面上移动时，就会在滑过的地方产生出跟随鼠标的动画效果，如图 26–1 和图 26–2 所示。

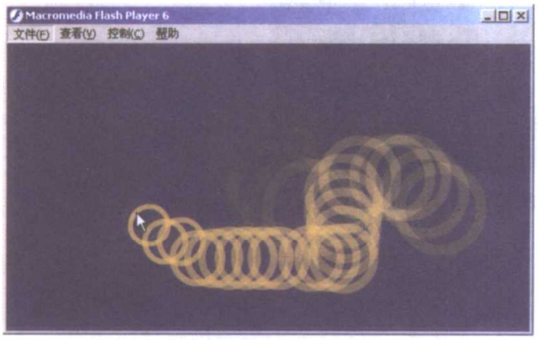


图 26-1　成品效果之一



图 26-2　成品效果之二

操作步骤

26.1　制作隐形按钮

Step 1　新建一个空白文档，在 Properties 面板中设置 Size 为 550 × 300Pixels，Background 设定为 #31355B（图 26–3），其他参数保持默认。

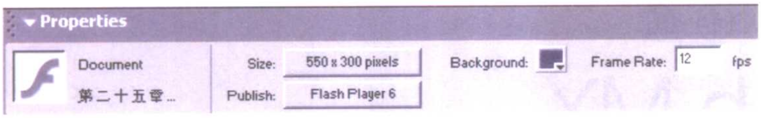


图 26-3　在 Properties 面板中设置参数

Step 2　按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，设置如图 26–4 所示。

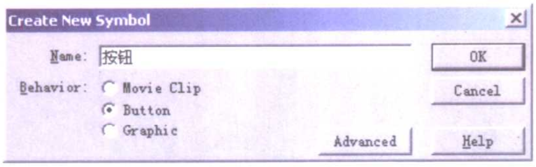


图 26-4　新建 Symbol

Step 3　按 F6 键在 Hit 影帧上插入一个关键帧，使用○工具绘制一个圆形作为按钮的反应范围，其他影帧内不绘制任何图像（图 26–5）。

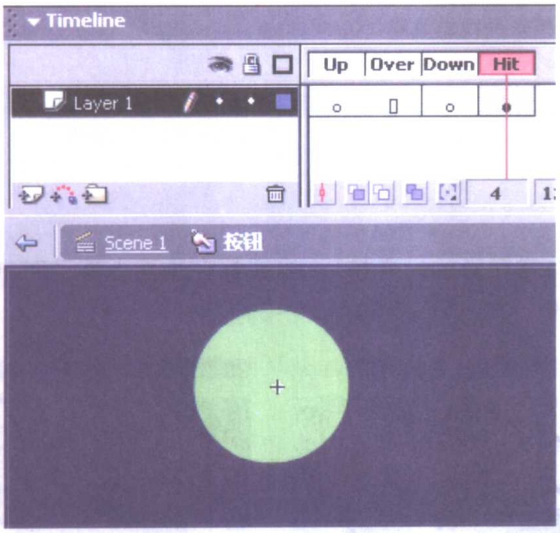


图 26-5　绘制反应范围

26.2　制作鼠标的跟随效果

Step 1　按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol 并命名为"圆圈"，使用○工具在场景中绘制出如图 26–6 所示的图形。

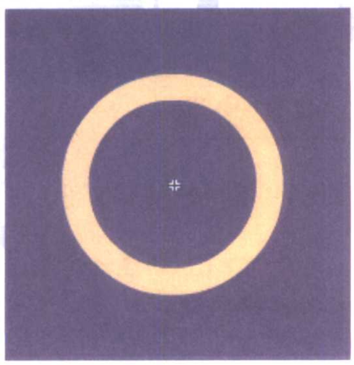


图 26-6　绘制圆形

Step 2 新建一个 Symbol 并命名为“跟随效果”，设置 Behavior 为 Movie Clip（图 26–7）。双击 Layer 1 改名为“按钮”，然后将 Library 中的“按钮”元件拖入场景中，如图 26–8 所示。

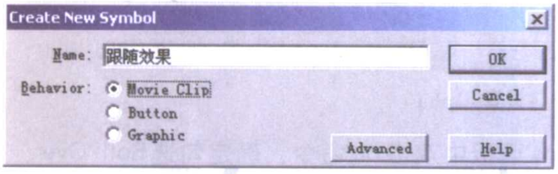


图 26–7 新建 Symbol

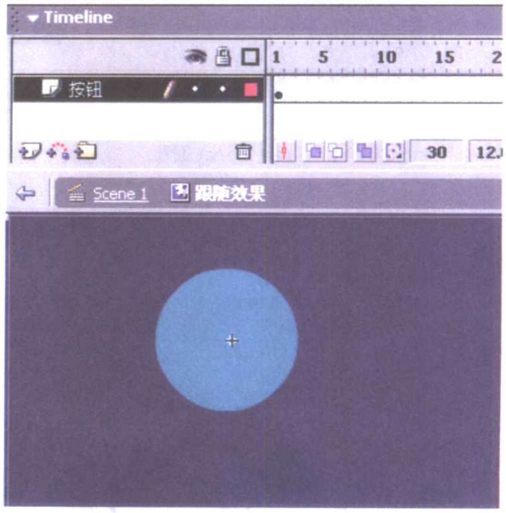


图 26–8 将按钮元件拖入场景中

Step 3 新建一个图层并命名为“跟随效果”，单击第 1 帧，在 Actions 面板中双击 stop 命令（图 26–9）。

Step 4 按 F6 键在第 2 帧上插入一个关键帧，将 Library 中的“圆圈”元件拖入场景中，如图 26–10 所示。

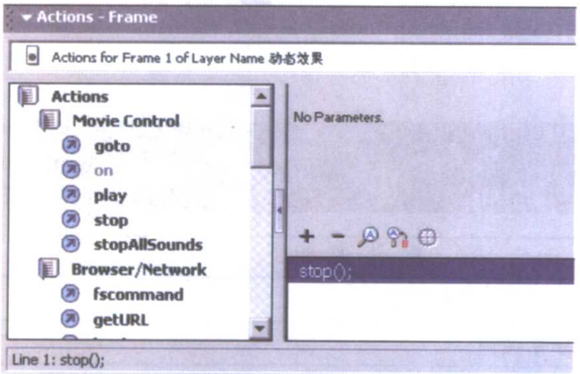


图 26–9 在 Actions 面板中双击 stop 命令

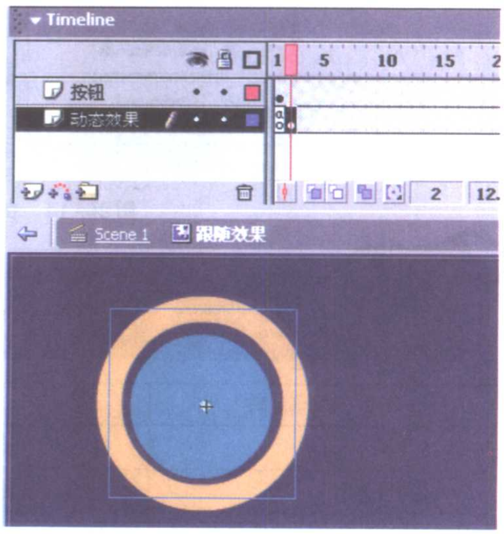


图 26–10 将“圆圈”元件拖入场景中

Step 5 在第 30 帧上插入关键帧，打开 Transform 面板，按图 26–11 所示进行设置，最后生成 Motion Tween 动画（图 26–12）。

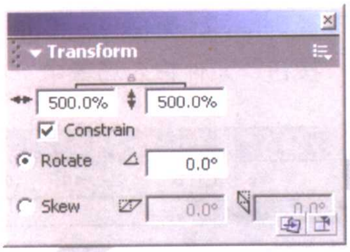


图 26-11 Transform 面板

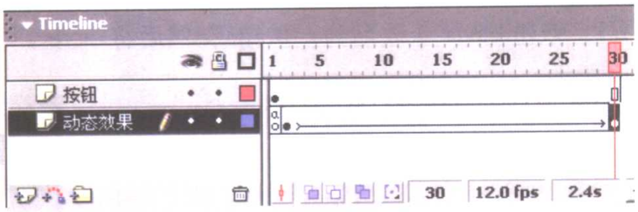


图 26-12 生成 Motion Tween 动画

Step 6 选择第 30 帧中的图形，在 Properties 面板中设置 Alpha 为 0，如图 26-13 所示。

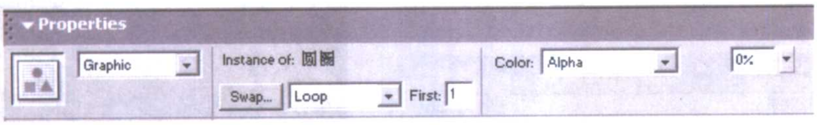


图 26-13 设置 Alpha

Step 7 单击“按钮”元件，在 Actions 面板中双击 on 命令，确定勾选 Roll Over，然后双击 goto 命令并在 Frame 后面的对话框中输入 2（图 26-14）。

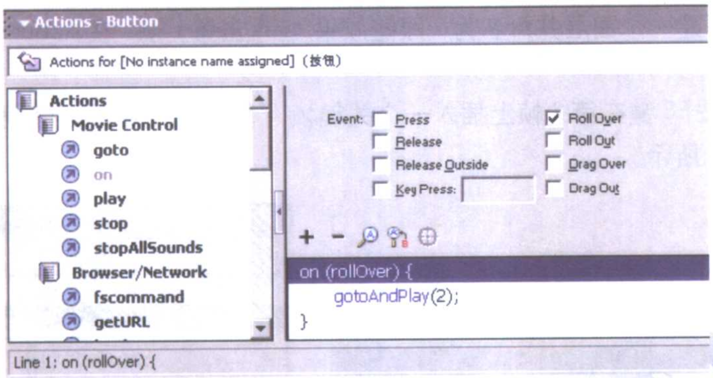


图 26-14 在 Actions 面板中设置参数

说明

Flash MX 里的鼠标事件有很多种，归纳如下：

鼠 标 事 件	事 件 说 明
Press（按下）	在按钮反应范围内按下鼠标左键
Release（释放）	相当于用鼠标单击按钮
Release outside（在外释放）	在按钮反应范围内按下鼠标左键，然后移到按钮外放开鼠标左键
Key Press（按键）	按下键盘上指定的按键
Roll Over（滑过）	鼠标从按钮作用范围外移动到按钮作用范围内
Roll Out（滑出）	鼠标从按钮作用范围内移动到按钮作用范围外
Drag Over（拖拽）	按下鼠标左键不放，从按钮作用范围外拖入按钮作用范围内
Drag Out（拖拽出）	按下鼠标左键不放，从按钮作用范围内拖入按钮作用范围外

26.3 合成影片

Step 1 按 Scene 1 回到主场景，将刚刚制作的影片片段拖入场景中不断复制阵列，最终充满整个画面（图 26–15）。

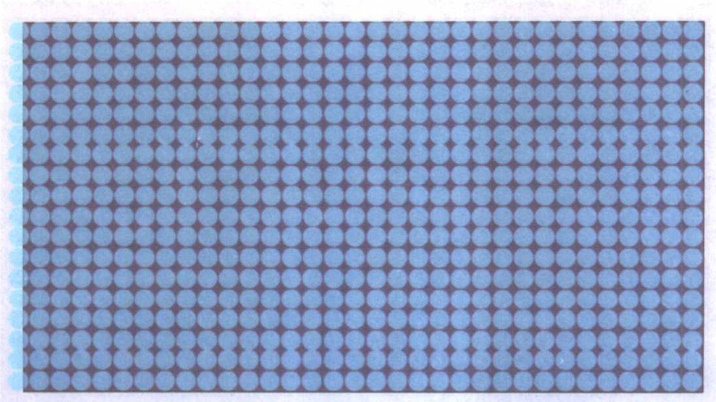


图 26–15 复制阵列

技巧

复制的越多越密，所得到的效果就越细腻。

Step 2 按下 Ctrl+Enter 组合键进行预览，效果如图 26–16 所示，Library 结构如图 26–17 所示。

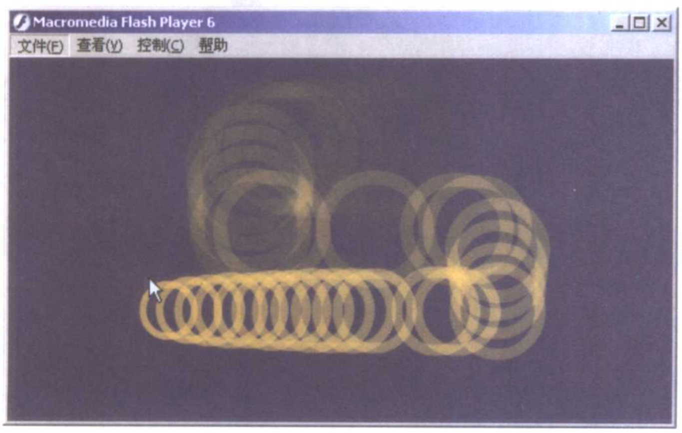


图 26–16 预览效果



图 26–17 Library 结构

当所有的制作都完成后，选择 File | Export Moive 命令输出成.Swf 格式的影片。

26.4 小结

这个范例使用了一个非常特殊的技巧：通过大量复制隐藏按钮来实现动画中精彩的视觉特效。你可以将导入的一部分隐藏按钮放大或缩小，使鼠标经过时可以产生出大小不同的动态效果，或更进一步将部分按钮做形状、颜色以及透明度等属性的修改，从而使画面呈现出更加丰富的视觉效果。

闪客帝国 Flash MX

第 27 章 Actions 特效应用

本章重点

- Flash的两种程序编辑模式
- 利用Actions控制对象的属性
- 通过设置Actions来实现精彩的动画效果
- 熟练掌握编程模式、变量设定和程序结构等基础知识

预览成品

这是一个使用Actions制作出来的动画效果，如图27—1和图27—2所示。



图27-1 成品效果之一



图27-2 成品效果之二

操作步骤

27.1 制作动画的基本元素

Step 1 新建空白文档，在Properties面板中设置Size为500 × 440Pixels，Background设定为#000000（图27—3）。

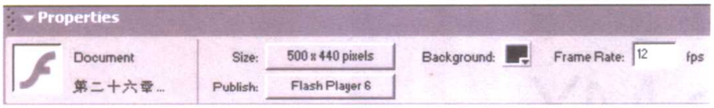


图 27-3　在 Properties 面板中设置参数

Step 2　按Ctrl+F8组合键新建一个Symbol，设置如图27-4所示。单击○工具，在Color Mixer面板中设置填充方式为Radial（图27-5），然后配合Shift键在场景中绘制一个圆形，效果如图27-6所示。

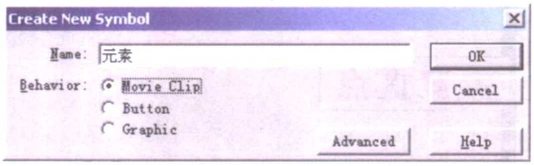


图 27-4　新建 Symbol

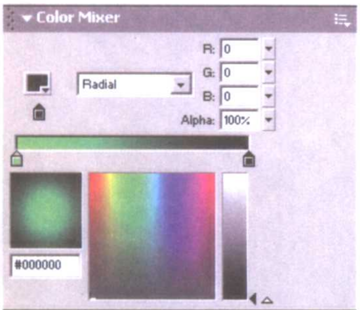


图 27-5　设置填充方式

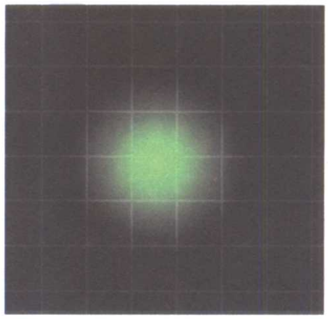


图 27-6　绘制圆形

Step 3　在第10、第20、第30和第40帧上分别插入关键帧，使用相同的方法绘制出其余的图形，注意要在颜色、大小和位置上有所区别（图27-7）。

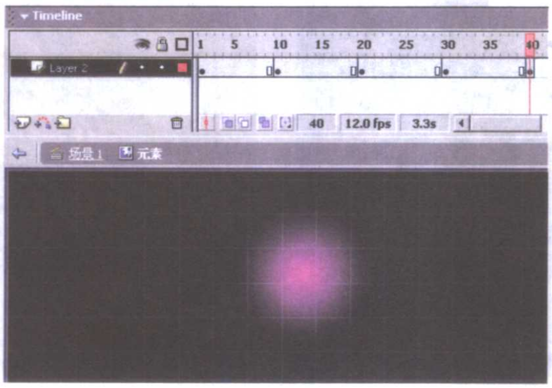


图 27-7　绘制图形

Step 4　单击第1帧，在Properties面板中将Tween设置为Shape形状变形动画（图27-8），位置、色彩关系如图27-9所示。

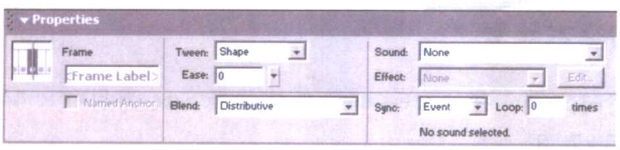


图 27-8　在 Properties 面板中设置形状变形动画参数

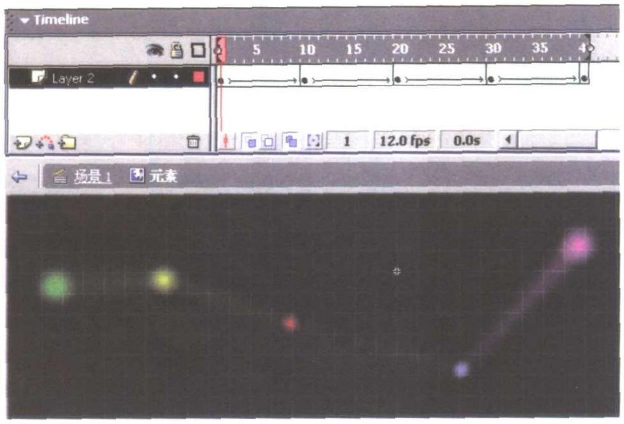


图 27-9 位置、色彩关系

27.2 Actions 特效应用

Step 1 按 Scene 1 回到主场景，将 Library 中的"元素"元件拖入场景中并在 Properties 面板中定义其名称为"0"，如图 27—10 所示。

Step 2 单击第 1 帧，在 Actions 面板中单击右上角的 Option 按钮，在弹出的菜单中选择 Ecpert Mode（专家模式），如图 27—11 所示。

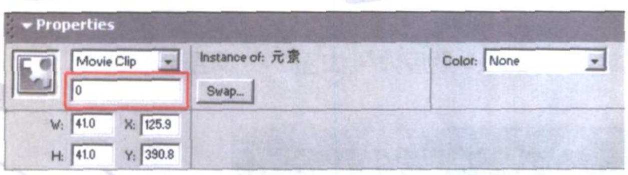


图 27-10 定义名称

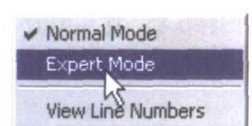


图 27-11 专家模式

Step 3 在专家模式下，手工输入以下代码：

```
i = 0;
max = 50;
setProperty("0", _visible, false);
setProperty("0", _alpha, 0);
```

代码分析

变量是用来存储变化资料的，在 Flash MX 中主要有两种变量类型：第一种是数值型变量，用于存储数字量；另一种是字符型变量，用于存储字符串信息。i=0 的意思是用 i 代替了名称是"0"的 Symbol，setProperty 被用来设置 Symbol 的 _visible 和 _alpha 等属性。

Step 4 在第 2 帧上插入关键帧，在 Actions 面板的专家模式下手工输入以下代码：

```
duplicateMovieClip(i-1, i, i);
setProperty(i, _y, getProperty(i-1, _y)+i/0.5);
```

```
setProperty(i, _alpha, getProperty ( i-1, _alpha )+20);
setProperty(i, _xscale, getProperty(i-1, _xscale)+10);
i = i+1;
```

代码分析

通过 duplicateMovieClip 可以复制一个新的电影剪辑，而 setProperty 则可以控制物体本身的一些特性，例如改变一个电影剪辑（Movie Clip）的 x、y 轴位置，alpha（透明度）以及 x、y 轴的缩放比例等等。

Step 5 在第 3 帧上插入关键帧，在 Actions 中输入以下代码：

```
if (i<=max) {
    gotoAndPlay(2);
} else {
    stop();
}
```

代码分析

首先用 if 判断表达式的值是否小于 max，如果是的话就执行 gotoAndPlay(2)，反之则停止。

Step 6 按下 Ctrl+Enter 组合键进行预览，最后效果如图 27-12 所示。

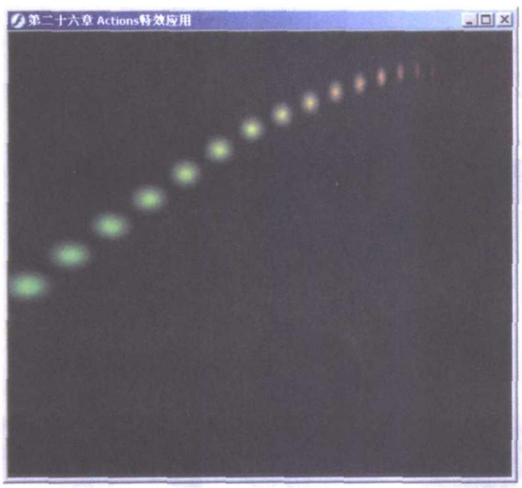


图 27-12 预览效果

27.3 小结

这一章所学的知识与前面的章节有很大的区别：在本实例中，Symbol 的动态不再依赖于 Motion Tween 或是 Shape 动画，而是完全靠 Actions 来驱动物体的移动。我们通过 Actions 可以创作出很多充满交互性的动画，而交互功能又是 Flash 的高级部分，也是精华部分，通过 Actions，我们可以制作出很多超酷的动态网站和 Flash 游戏等。

闪客帝国

Flash MX

第 28 章 DIY 超酷鼠标

本章重点

- 制作鼠标的动态辉光效果
- 通过 Actions 替换现有的 Windows 鼠标
- 继续了解编程方法、变量设定以及程序结构等相关知识

预览成品

在本实例中，我们通过设置 Actions 使自己设计的鼠标替换了现有的 Windows 鼠标，如图 28–1 所示。



图 28–1 成品效果

操作步骤

28.1 制作基本元件

Step 1 新建一个空白文档，在 Properties 面板中设置 Size 为 400 × 300Pixels，Back–ground 设定为 #000000（图 28–2），其他保持默认。

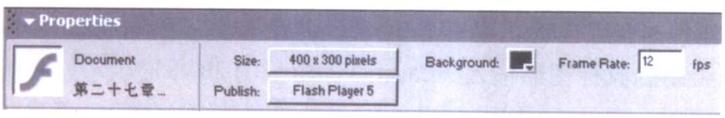


图 28–2 在 Properties 面板中设置参数

Step 2　按Ctrl+F8组合键新建一个Symbol并命名为“鼠标”，Behavior设置为Graphic，如图28–3所示。

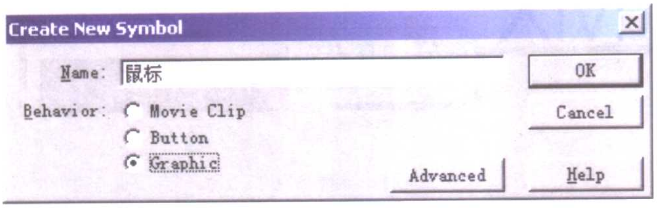


图 28–3　新建 Symbol

Step 3　使用工具在场景中绘制鼠标的外轮廓，如图28–4所示。

Step 4　全选鼠标轮廓线，配合Alt键向右移动复制（图28–5）。

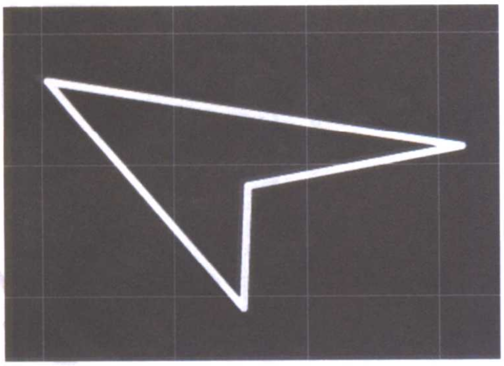


图 28–4　绘制外轮廓

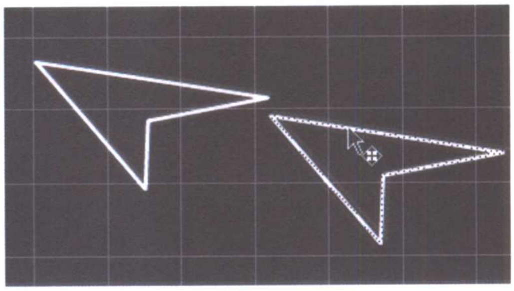


图 28–5　移动复制

Step 5　使用工具将新复制的图形等比缩小并移动至图28–6所示的位置。

Step 6　使用工具对图形进行填充，然后按Del键将图形的轮廓线删除（图28–7）。

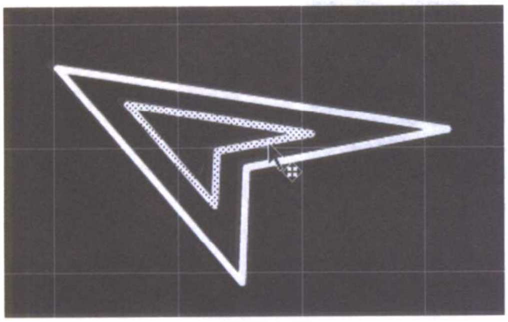


图 28–6　移动图形

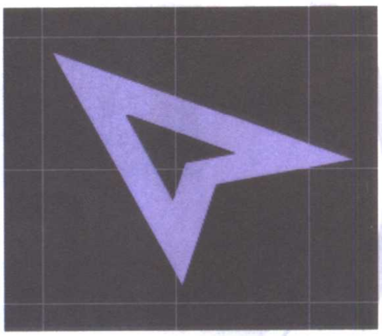


图 28–7　对图形进行填充

28.2　制作鼠标的辉光效果

Step 1　按Ctrl+F8组合键新建一个Symbol并命名为“鼠标动态”，设置如图28–8所示，然后将刚刚绘制的鼠标图形拖入“Layer 1”中（图28–9）。

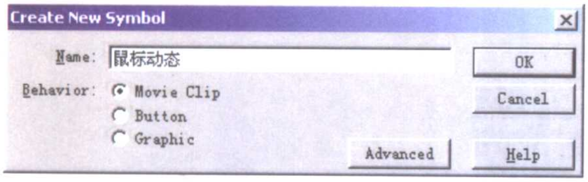


图 28-8 新建 Symbol

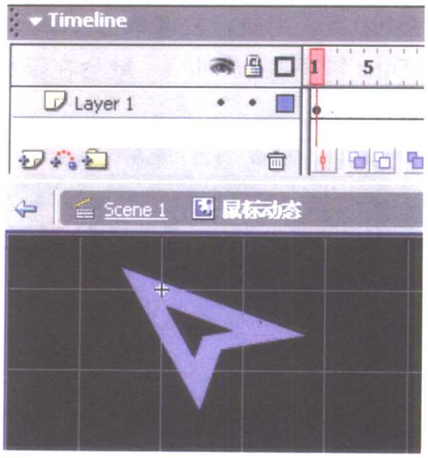


图 28-9 拖入图形

Step 2 选择鼠标图形，按Ctrl+C组合键将其复制，然后新建一个图层并按Ctrl+Shift+V组合键进行原地粘贴（图 28–10），设置 Fill Color 为 #FFFF99。

Step 3 新建"Layer 3"图层，使用□工具在鼠标图形的下面绘制一个矩形，如图 28–11 所示，然后按 F8 键将其转为 Symbol。



图 28-10 原地粘贴

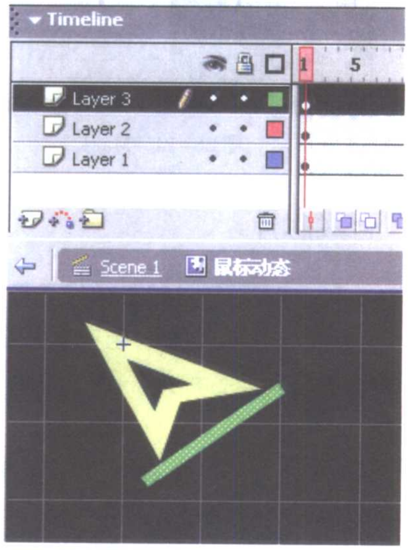


图 28-11 绘制矩形

Step 4 在第 8 帧上插入一个关键帧，使用⊞工具将矩形缩小并移动至图 28–12 所示的位置，最后生成 Shape 动画（图 28–13）。

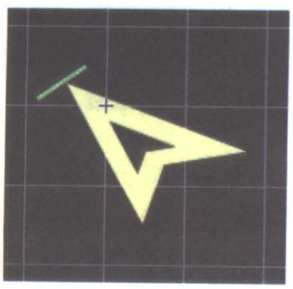


图 28-12 移动矩形

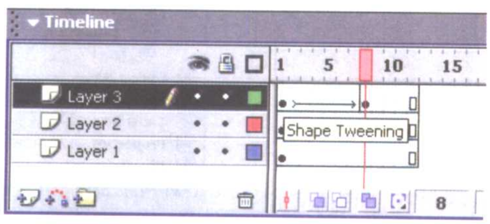


图 28-13 生成 Shape 动画

Step 5 用鼠标右键单击“Layer 3”图层，在弹出的菜单中选择Mask（图28–14），按下Enter键预览Timeline，就会在鼠标图形上出现动态的辉光效果，如图28–15所示。

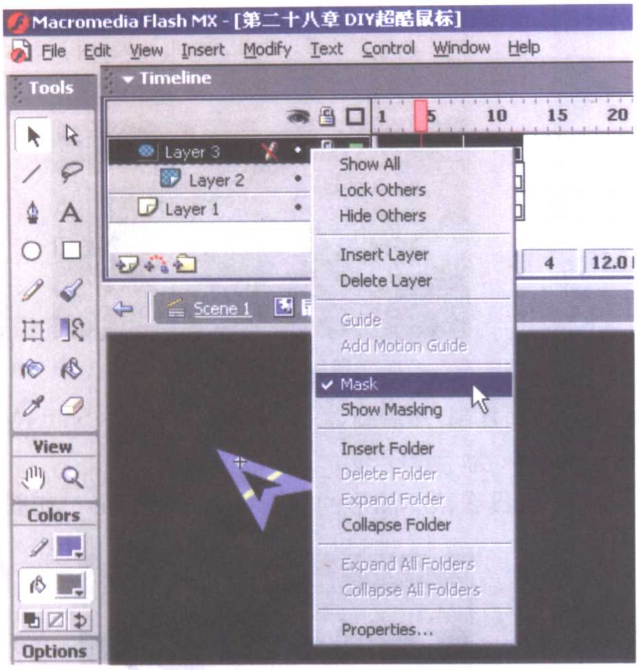


图28–14 Mask

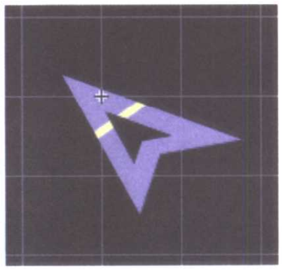


图28–15 动态辉光效果

28.3 合成影片

Step 1 按 Scene 1 回到主场景，将Library中的“鼠标动态”元件拖入场景中并在Properties面板中定义其名称为“0”，如图28–16所示。

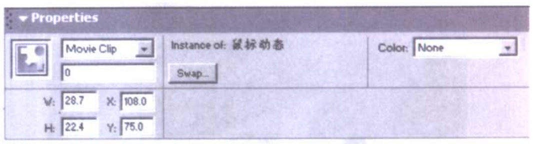


图28–16 在Properties面板中设置参数

Step 2 单击第1帧，在Actions面板中双击evaluate命令，然后在Expression后面的对话框中输入Mouse.hide()，如图28–17所示。

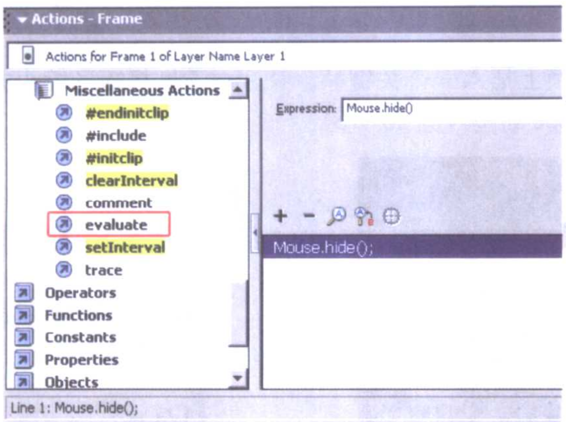


图28–17 在Actions面板中设置参数

Step 3 在 Actions 面板中双击 startDrag 命令，按图 28-18 所示进行设置。

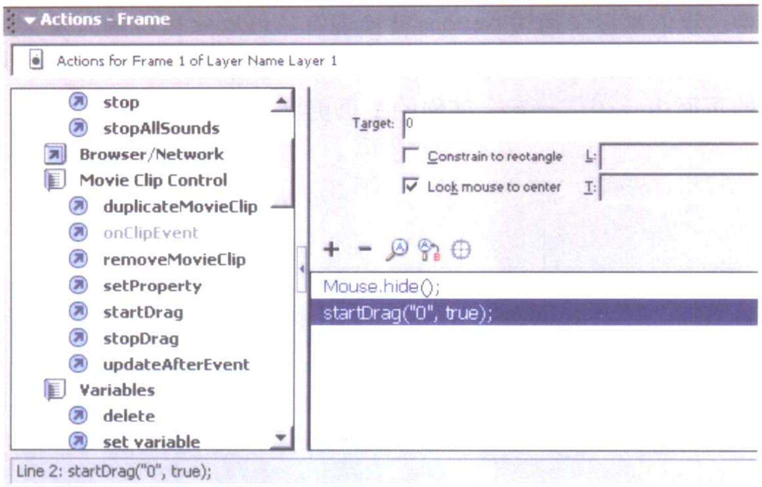


图 28-18 双击 startDrag 命令

代码分析

Mouse.hide();	当影片载入时，真正的鼠标被隐藏起来。
startDrag("0", true);	开始拖拽名称为“0”的影片片段。

Step 4 按下 Ctrl+Enter 组合键预览，最后效果如图 28-19 所示，Library 结构如图 28-20 所示。

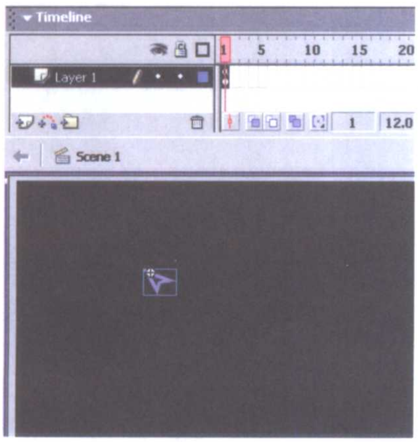


图 28-19 最终效果



图 28-20 Library 结构

28.4　小结

在本实例中，我们掌握了通过Actions替换现有Windows鼠标的方法，并进一步了解了编程方法、变量设定以及程序结构等相关知识。如果你已经有一个Flash个人主页的话，不妨将它放入你的页面中，相信一定会使你的主页更具个性。

闪客帝国 Flash MX

第29章 CD播放器

本章重点

- 如何使旋转的影片动画衔接自然
- 制作动态元素丰富画面的视觉效果
- 掌握制作滑动菜单的技巧与思路
- 如何开启新的浏览器窗口以供浏览

预览成品

这是一个网络播放器的主界面，场景中的滑动菜单使作品本身更具交互性，如图29-1和图29-2所示。

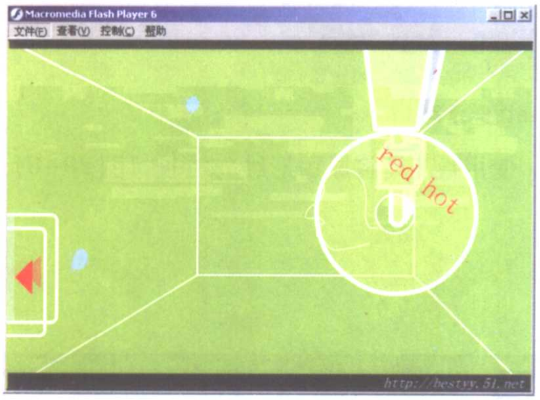


图29-1　成品效果之一

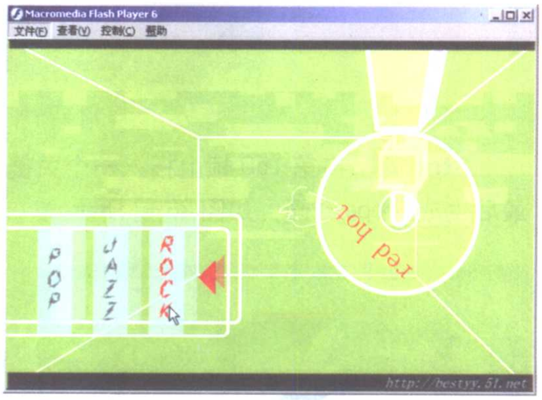


图29-2　成品效果之二

操作步骤

29.1　制作基本场景

Step 1　启动Flash MX，新建空白文档。在Properties面板中设置Size为600 × 400Pixels，Background设定为 #B9E800，其他参数保持默认（图29-3）。

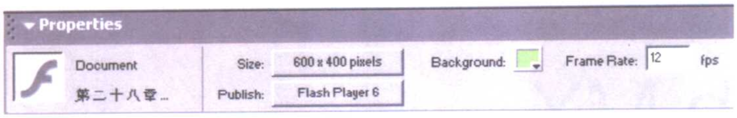


图 29-3　在 Properties 面板中设置参数

Step 2　双击 Layer 1 改名为“背景”，使用⁄工具在场景中绘制出基本的空间分割线，如图 29–4 所示。

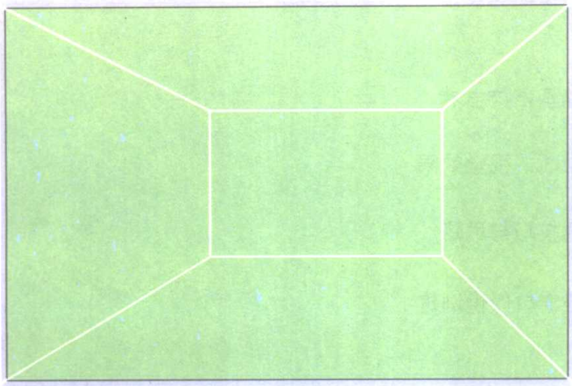


图 29-4　绘制背景

Step 3　按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，命名为“碎块”，使用□工具随意绘制一些图形元素（图 29–5）。

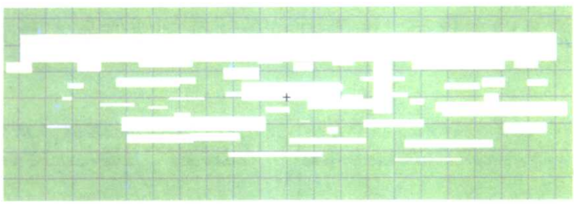


图 29-5　绘制图形元素

Step 4　在第 150 帧上插入一个关键帧，使用⌗工具将原图形纵向拉长（图 29–6），最后生成 Shape 动画，如图 29–7 所示。

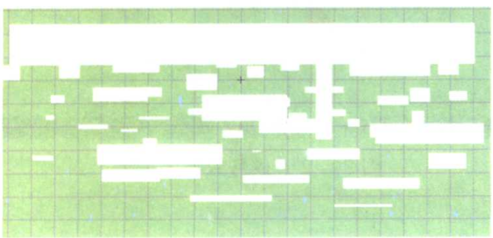


图 29-6　纵向拉长

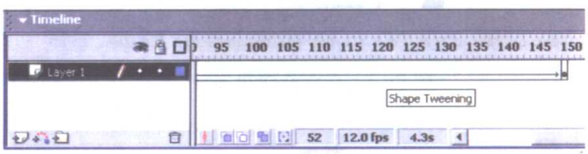


图 29-7　生成 Shape 动画

Step 5　按 Scene 1 回到主场景，新建一个图层，然后将 Library 中的“碎块”元件拖入场景中，位置如图 29–8 所示。

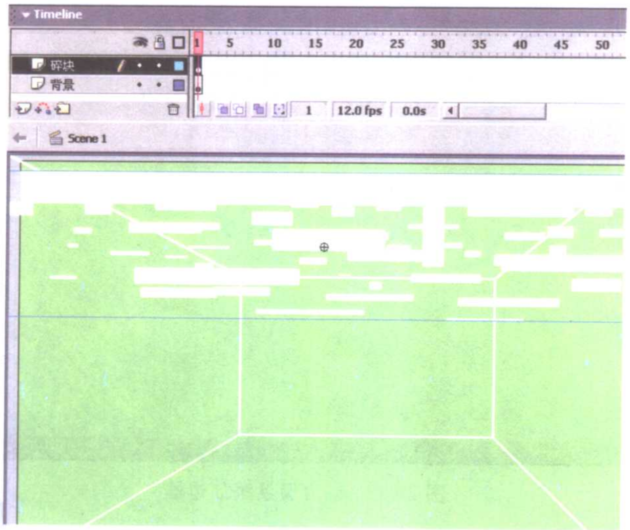


图 29-8　将元件拖入场景

Step 6　在 Properties 面板中设置图形的 Alpha 为 25%，最后效果如图 29-9 所示。

Step 7　使用同样的方法制作另一组图形元素（图 29-10），Shape 变形过程如图 29-11 所示。

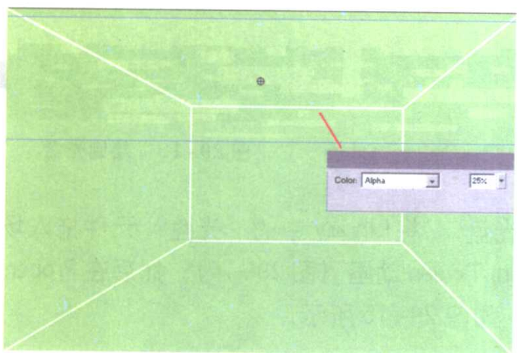


图 29-9　设置图形的 Alpha

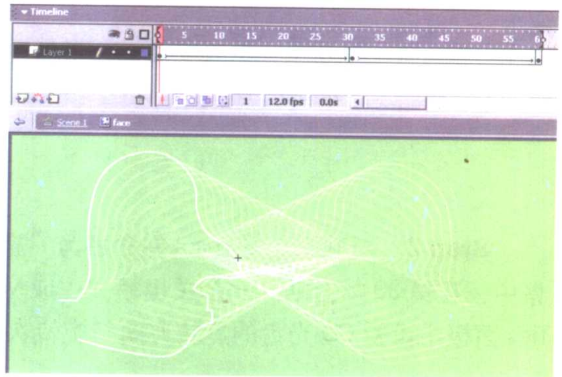


图 29-10　图形元素

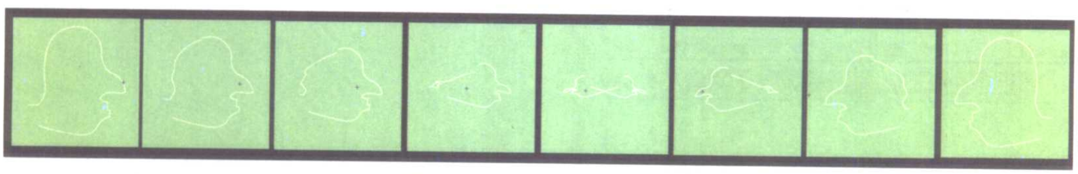


图 29-11　Shape 变形过程

Step 8　按 Scene 1 回到主场景，新建一个图层，将刚刚绘制的图形元素拖入场景中并为场景添加一个边框，如图 29-12 所示。

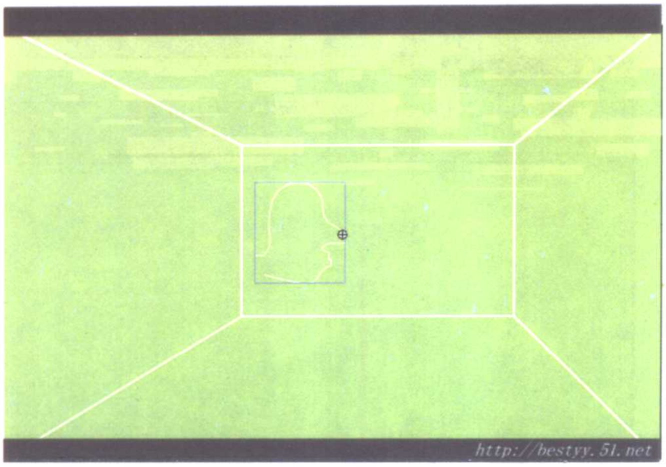


图 29-12 为场景添加边框

29.2 制作旋转的 CD 唱片

Step 1 按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，命名为“光盘”。使用○等工具在场景中绘制一个 CD 唱片（图 29-13）。



图 29-13 绘制光盘

Step 2 新建一个 Symbol 并命名为“旋转光盘”，将 Library 中的“光盘”元件拖入场景中，在第 30 帧上插入一个关键帧并生成 Motion Tween 动画（图 29-14），然后在 Properties 面板中设置 CD 光盘的旋转方向与旋转次数，如图 29-15 所示。

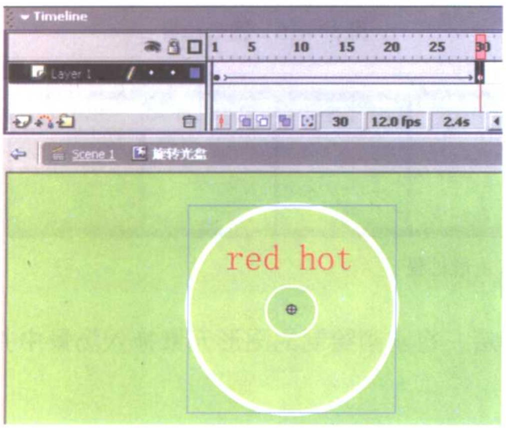


图 29-14 生成 Motion Tween 动画

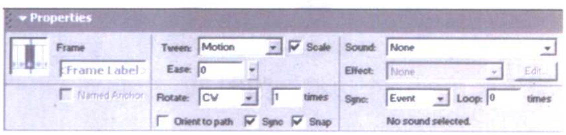


图 29-15 设置旋转方向与旋转次数

Step 3 单击第 30 帧，在 Actions 面板中双击 goto 命令并在 Frame 后面的对话框中输入 1，如图 29–16 所示。

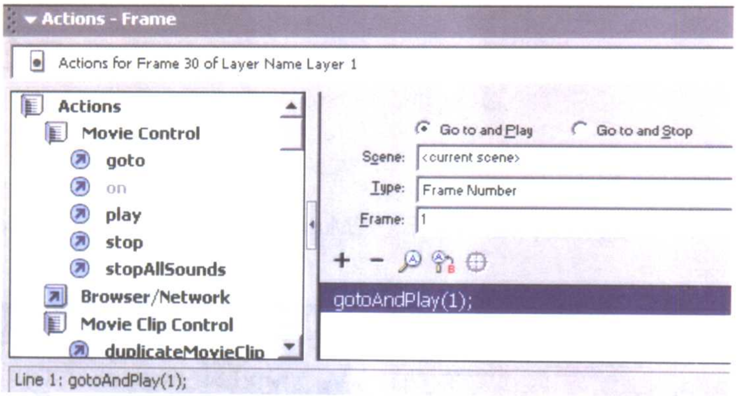


图 29–16 在 Actions 面板中设置参数

技巧

因为第 1 帧和第 3 0 帧的图形是相同的，所以在循环播放时会产生一种停顿的感觉，为了使动画衔接自然，要让影帧到了第 3 0 帧后直接跳回第 1 帧而不播放第 3 0 帧。

Step 4 新建一个 Symbol 并命名为“CD 机”，将刚刚制作的“旋转光盘”拖入场景中，然后使用、等工具绘制出光盘的播放器（图 29–17）。

Step 5 回到主场景，新建一个图层，将 Library 中的“CD 机”元件拖入场景中，双击该元件对它进行 Edit In Place（原地编辑）。在第 1 帧，使 CD 机处于图 29–18 所示的位置，在第 50 帧插入关键帧，向下拖动 CD 机至图 29–19 所示的位置，最后生成 Motion tween 动画。

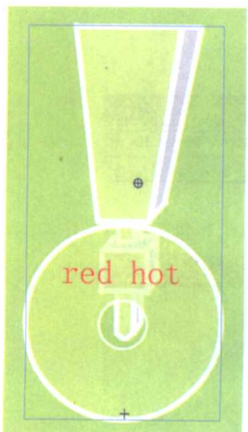


图 29–17 绘制图形

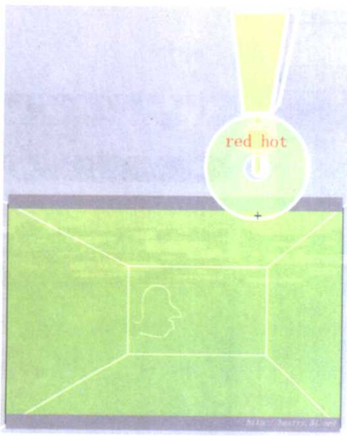


图 29–18 第 1 帧位置

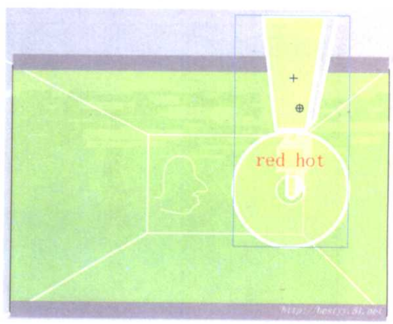


图 29–19 第 50 帧位置

Step 6 单击第 50 帧，在 Actions 面板中双击 stop 命令，如图 29–20 所示。

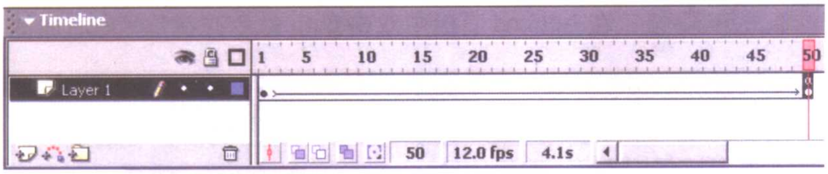


图 29-20　加入 Stop 命令

29.3　制作滑动式菜单

Step 1　新增四个按钮元件 "Music 1"、"Music 2"、"Music 3" 和 "Menu"，如图 29-21～图 29-24 所示。

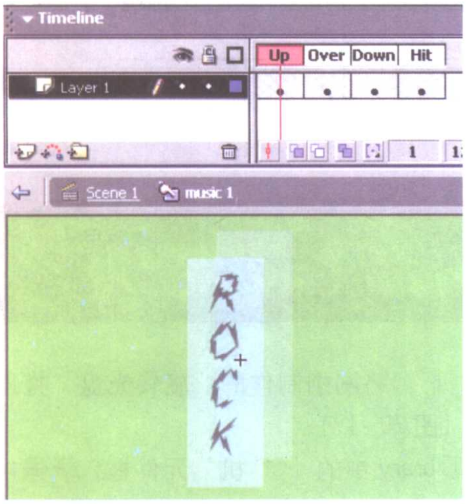


图 29-21　"music 1"

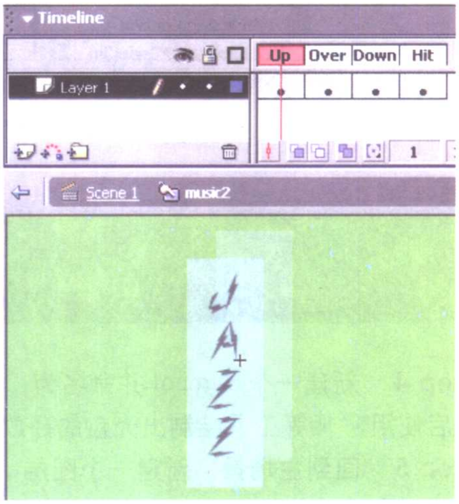


图 29-22　"music 2"

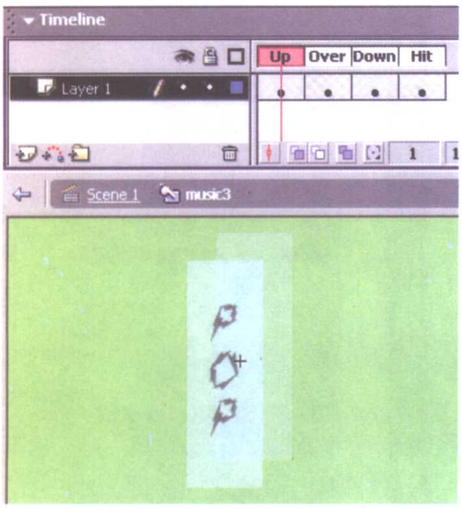


图 29-23　"music 3"

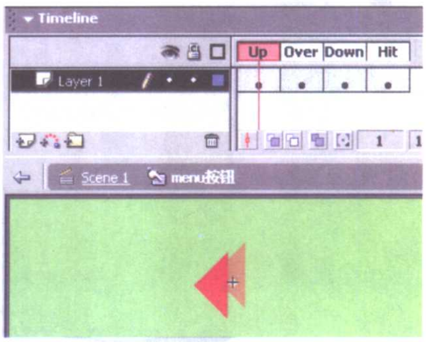


图 29-24　"menu"

Step 2　按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，并命名为 "播放菜单"。使用□工具先绘制一个底图，再将所有的按钮元件放置进来，如图 29-25 所示。

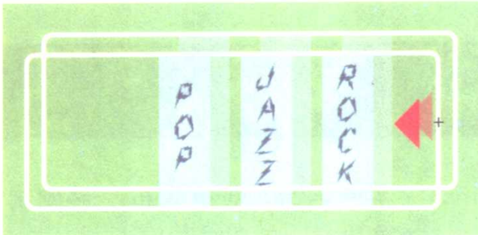


图 29-25 放置按钮

Step 3 单击红色的 Menu 按钮，在 Actions 面板中输入以下代码（图 29-26）。

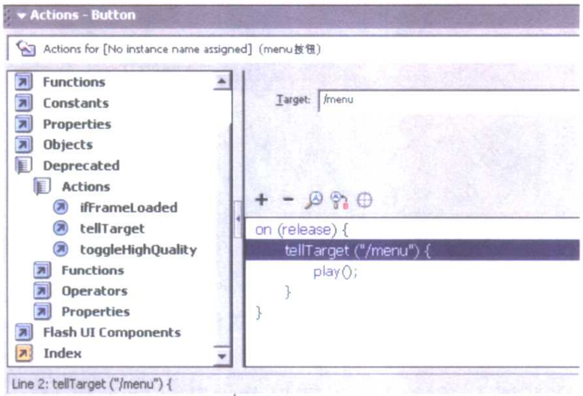


图 29-26 在 Actions 面板中输入代码

代码分析

on (release) {	鼠标单击按钮
tellTarget ("/menu") {	开始告知目标（"/menu"）
play();	播放

目标 menu 我们目前还没有定义，因为要等到把滑动菜单放入主场景后，才定义其名称为 menu。在 menu 前打上斜线“/”是代表在主场景之下的第一层目标，如果没有这一斜线，所要告知的对象就变成主场景中的目标了。

Step 4 其他按钮所要给予的 Actions 如图 29-27 所示（这些 Actions 都是一样的）。

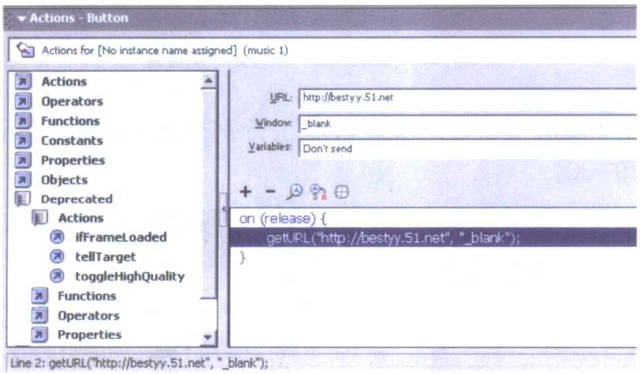


图 29-27 Actions 面板

提示

"_blank" 表示当按下按钮时，会弹出一个新的浏览器窗口以供浏览。

Step 5　新建一个 Symbol，并命名为"滑动菜单"。将刚制作完成的"播放菜单"拖入场景中并在第 40 帧上插入一个关键帧（图 29–28）。

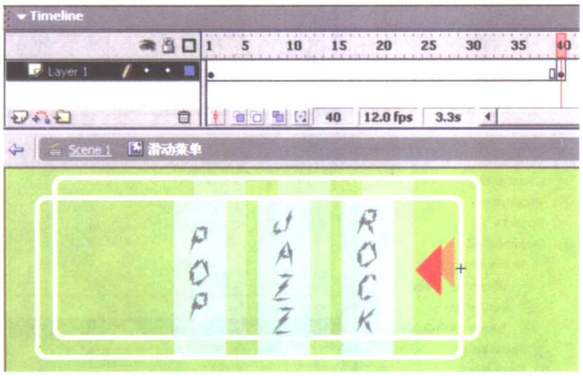


图 29-28　插入关键帧

Step 6　在第 20 帧上插入关键帧，将图形向右移动并生成 Motion Tween 动画，这样就形成菜单滑入滑出的动态效果了，如图 29–29 所示。

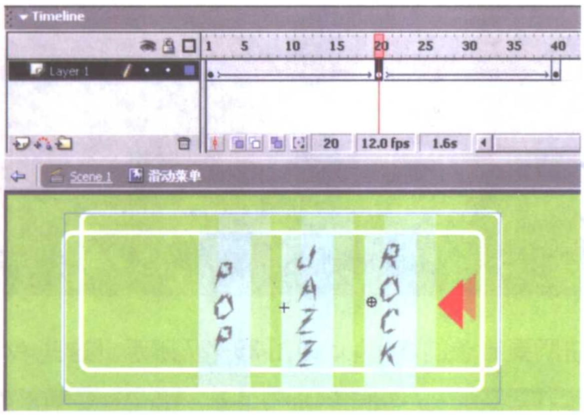


图 29-29　生成 Motion Tween 动画

Step 7　新建一个图层，在第 1 和第 20 帧上分别插入关键帧，然后在 Actions 面板中设置 stop 命令（图 29–30）。

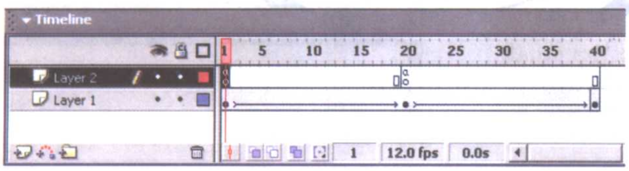


图 29-30　设置 stop 命令

29.4 合成影片

Step 1 按 Scene 1 回到主场景，新建一个图层并命名为"menu"。将Library中的"滑动菜单"元件拖入场景的左侧并在Properties面板中定义其名称为"menu"，如图29–31所示。

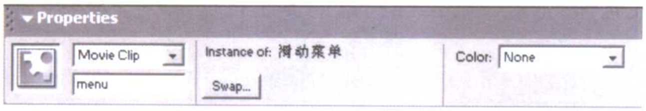


图 29–31 定义名称

Step 2 使用□工具在场景的四周制作一个外框（图 29–32）。

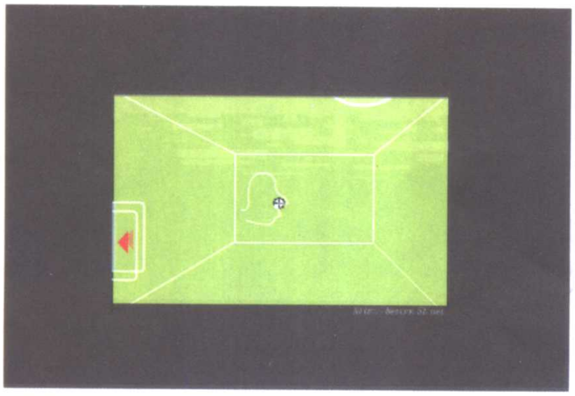


图 29–32 制作外框

所有的制作都完成了，按下Ctrl+Enter组合键进行预览并测试按钮与滑动菜单的交互性，最终效果如图 29–33 所示。

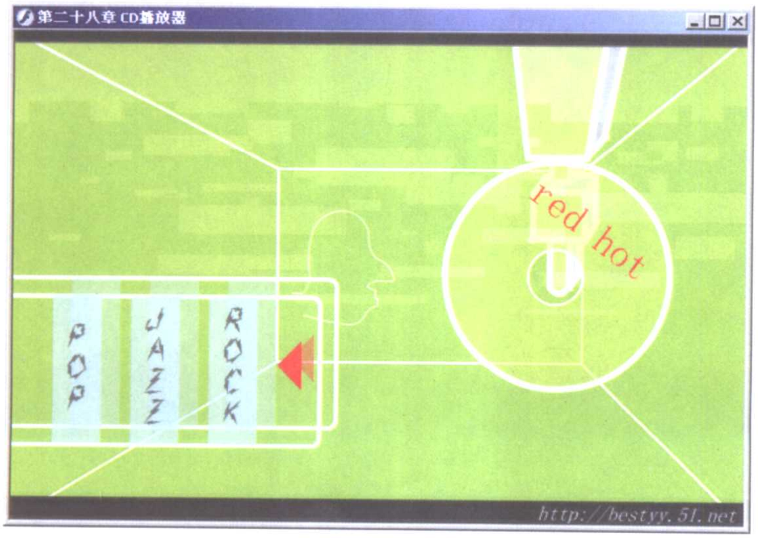


图 29–33 预览效果

29.5 小结

通过本章的学习，我们更加深入的了解了如何制作出具有交互性的网络动画，可以看出：Flash 不仅能胜任动画短片、MTV 以及贺卡等动画形式的制作，而且在动态网站和交互特效的应用上也是大有作为的。精彩动画特效的诞生往往取决于能否熟练应用这些技术与方法。

闪客帝国

Flash MX 第30章 迷你游戏

本章重点

- 绘制基本动画场景的方法与技巧
- 如何制作精彩的文字淡入淡出效果
- 深入学习Mask（遮罩）技巧的应用范围
- 通过按钮来控制整个动画的进程
- 制作迷你Flash游戏的基本方法与创作思路
- 合成影片的技巧与方法

预览成品

这是一个相对简单一些的小动画，但其中包含了很多的制作技巧与创作思路，熟练应用这些技术将会为你的作品增光添采，如图30–1～图30–4所示。



图30-1　成品效果之一



图30-2　成品效果之二



图 30-3　成品效果之三



图 30-4　成品效果之四

操作步骤

30.1　制作游戏的基本场景

Step 1　新建一个空白文档，在 Properties 面板中设置 Size 为 550 × 370Pixels，Background 设定为 #DBDBDB（图 30–5）。

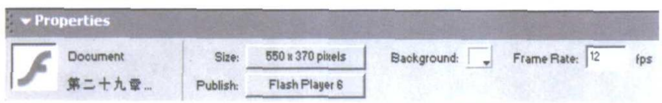


图 30-5　在 Properties 面板中设置参数

Step 2　双击 Layer 1 改名为“背景”，使用▭工具在场景中绘制一个矩形，并用↖工具将图形轮廓调整为曲线（图 30–6）。

Step 3　按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，命名为“造型 1”。使用✓工具在场景中绘制出人物的外轮廓，如图 30–7 所示。

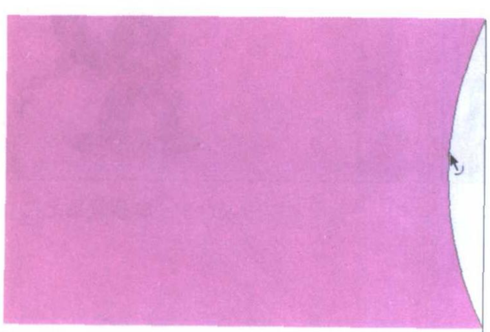


图 30-6　调整为曲线



图 30-7　绘制人物的外轮廓

Step 4 使用工具画出人物的明暗交界线，并用工具调整曲线的圆滑度（图 30–8）。

Step 5 使用工具对图形进行填充（图 30–9），然后用工具对图形的细节进行绘制，如图 30–10 所示。

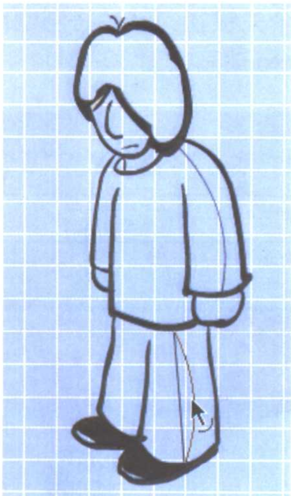


图 30–8 调整明暗交界线



图 30–9 填充色彩



图 30–10 细节绘制

Step 6 按 Scene 1 回到主场景，新建一个图层，将刚刚绘制的人物图形拖入场景的右下角（图 30–11）。

Step 7 新建一个图层，使用 Motion Tween 方式制作一段文字标题的渐变动画，如图 30–12 所示。

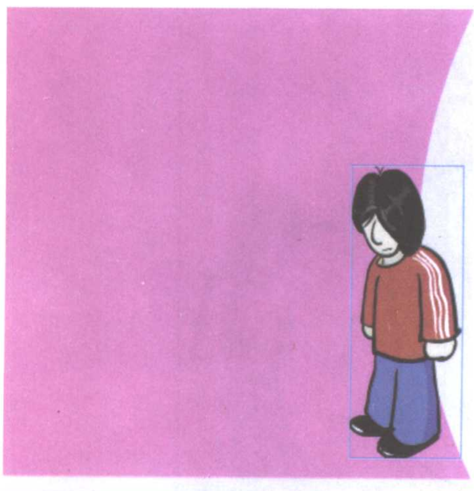


图 30–11 拖入场景

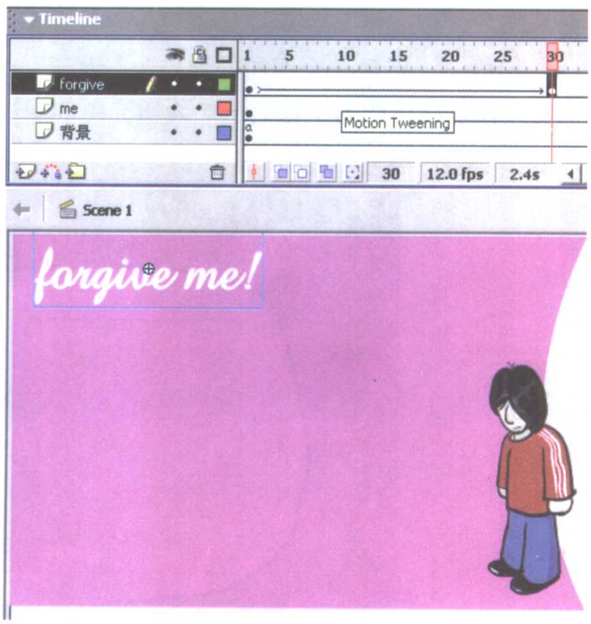


图 30–12 文字标题的渐变动画

30.2　文字的淡出效果

Step 1　按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，使用工具在场景中绘制一个对话框图形，如图 30–13 所示。

Step 2　回到主场景，新建一个图层，在第 31 帧上插入一个关键帧，然后将刚刚绘制的对话框图形拖入场景中并生成一段长度为 24 帧的 Motion Tween 动画（图 30–14）。

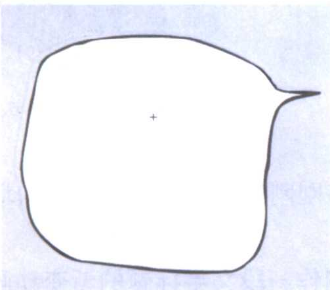


图 30–13　绘制图形

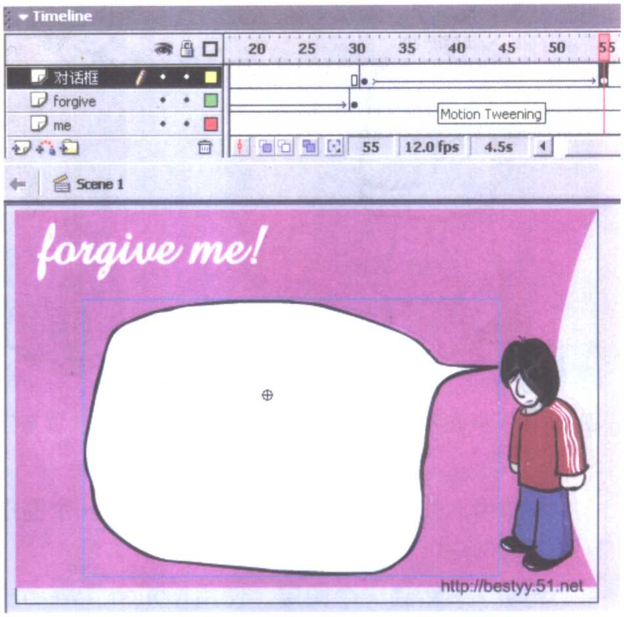


图 30–14　Motion Tween 动画

Step 3　新建一个图层并命名为“蒙板”，按 F6 键在第 55 帧上插入关键帧，然后使用工具在对话框图形中绘制一个无填充色的矩形，如图 30–15 所示。

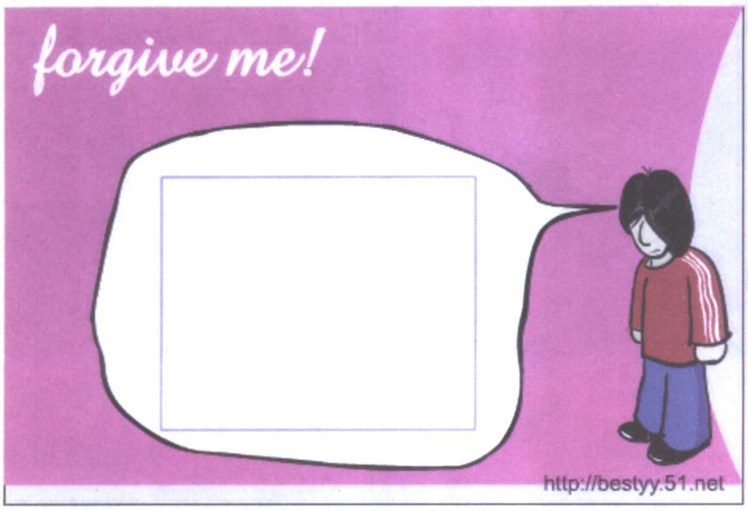


图 30–15　绘制矩形

Step 4 单击工具，在 Color Mixer 面板中设置填充方式为 Lineal（线形渐变），并设定第一个色标为纯黑色，第二个色标为纯白色（图30–16），填充后的效果如图30–17所示。

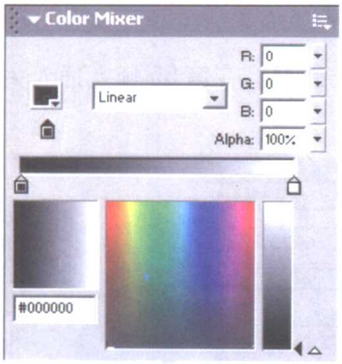


图 30-16 Color Mixer 面板

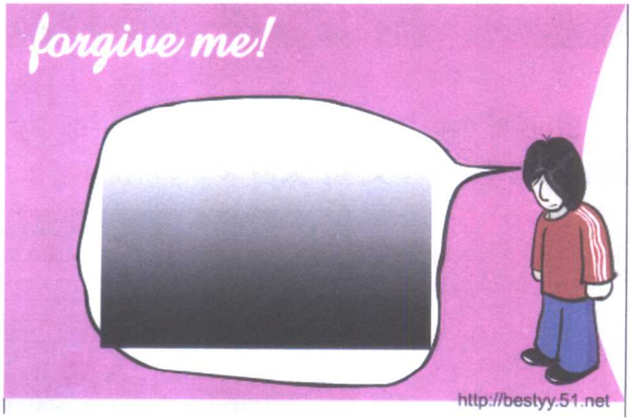


图 30-17 填充效果

提示

第二个色标中所指定的颜色，一定要和对话框中的颜色完全一样，这样在以后制作 Mask 效果时，背景才能与淡出的文字完全融合在一起。

本章中的对话框是纯白色的，所以相应的第二个色标的颜色也是纯白色，如果对话框的颜色变更，色标的颜色也要随之变更。

Step 5 我们需要的填充色应该是由上往下，从白色逐渐过渡到黑色的渐变色彩，因此要使用工具对填充色进行方向和色彩比例上的调整（图 30–18）。

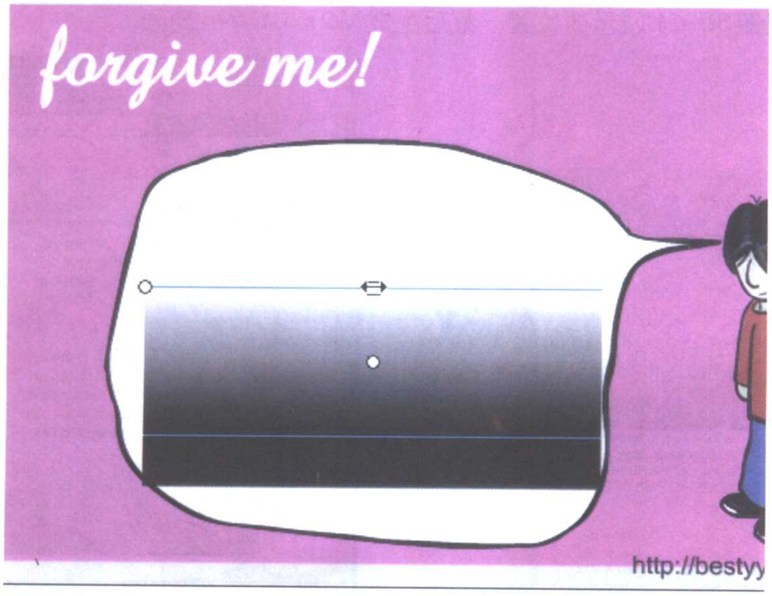


图 30-18 调整填充

技巧

渐变色的下半部应该尽量保持全黑，这样文字在刚出来时才是清晰可见的；相对的上半部也应该保持全白，以此实现文字的淡出效果。

Step 6　在“蒙板”图层的上面新建一个“文字”图层，在第55帧上插入关键帧并使用A工具输入一些文字，如图30–19所示。

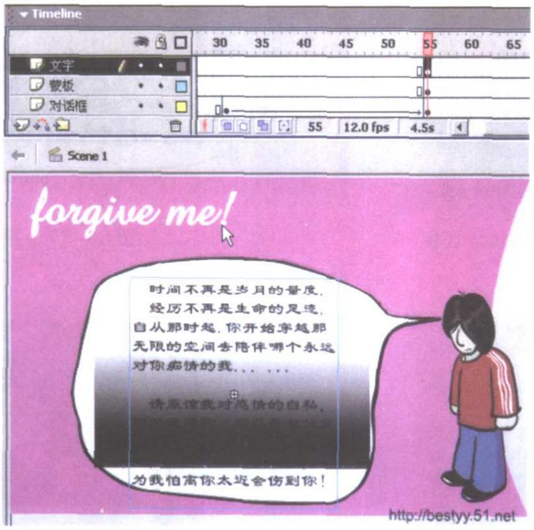


图30–19　输入文字

Step 7　单击第55帧，使文字处于图30–20所示的位置，在第270帧插入关键帧，向上拖动文字至图30–21所示的位置，最后生成Motion tween动画。



图30–20　第55帧位置

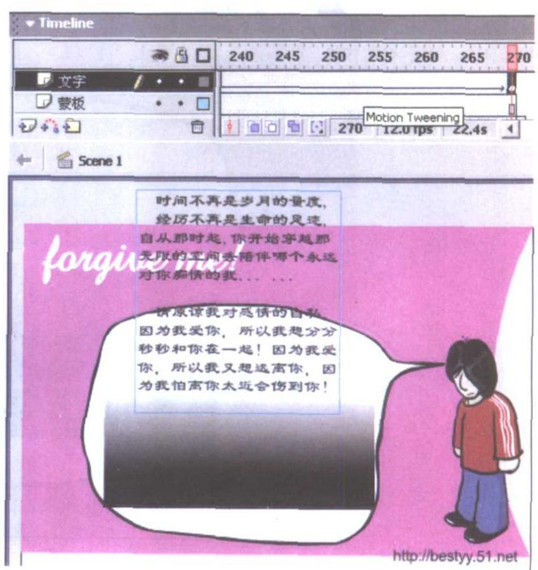


图30–21　第270帧位置

Step 8 右键单击“文字”图层，在弹出的菜单中选择Mask选项（图30–22），然后按下Enter键预览Timeline，就会呈现出文字的淡出效果了，如图30–23所示。

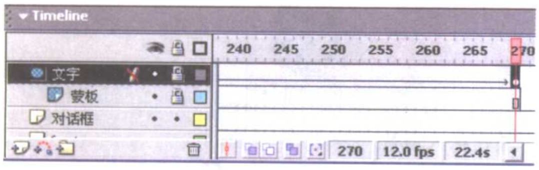


图30–22 执行Mask



图30–23 预览效果

技巧

在本章中，我们将文字作为可移动的Mask（遮罩），而“蒙板”图层中的渐变色则被当作显示层，所以才使文字呈现出逐渐融入背景层的效果。

30.3 动画的控制按钮

Step 1 新增两个按钮元件，如图30–24和图30–25所示。

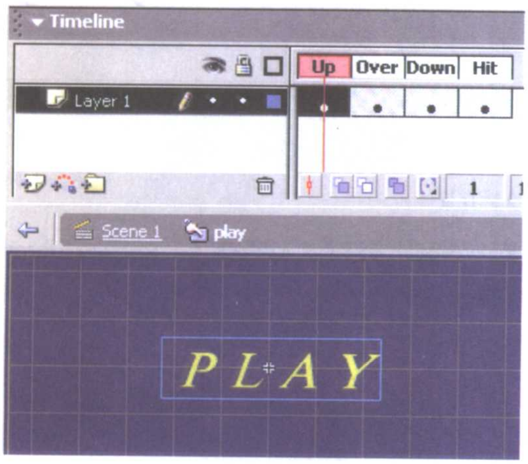


图30–24 按钮元件

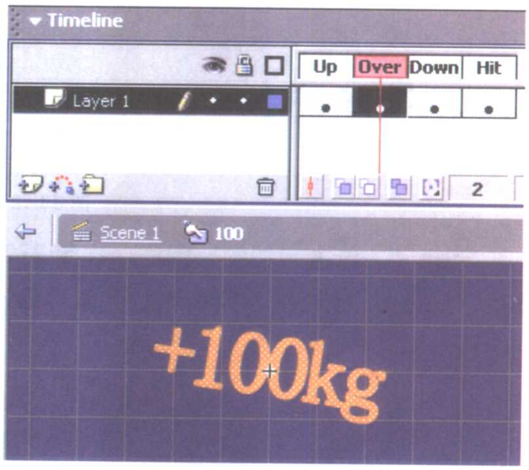


图30–25 按钮元件

Step 2 按 Scene 1 回到主场景，新建一个“按钮”图层，在第271帧上插入关键帧，然后将Library中的“PLAY”按钮拖入场景中（图30–26）。



图 30-26 将 PLAY 按钮拖入场景

Step 3 单击"背景"图层，按F6键在第272帧上插入关键帧，使用□工具绘制一个新的背景图形，如图30-27所示。

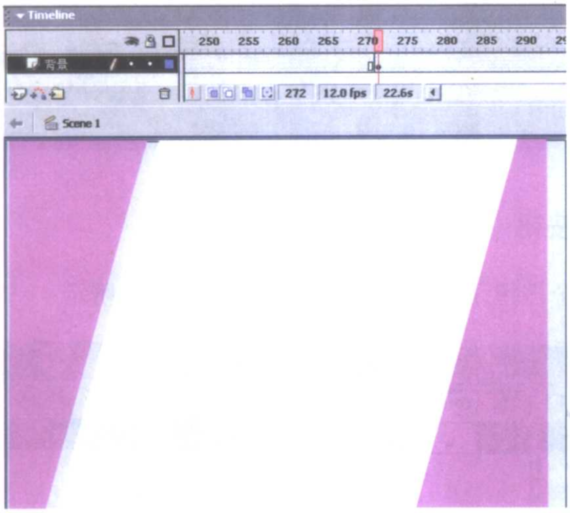


图 30-27 绘制背景

Step 4 单击"按钮"图层，在第272和第273帧上分别插入关键帧，然后将Library中的"100kg"按钮拖入场景的左上角（图30-28）。



图 30-28 拖入场景

Step 5 单击第 271 帧，在 Actions 面板中为其添加 stop 命令，如图 30–29 所示。

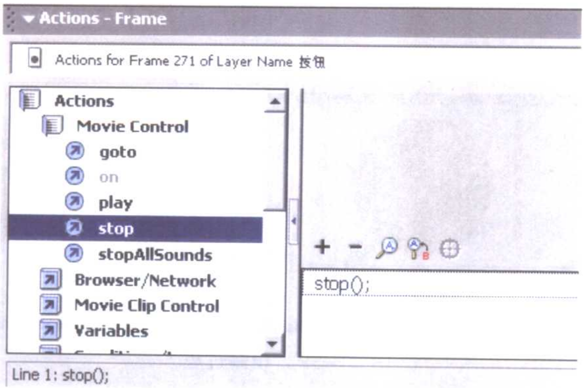


图 30-29 在 Actions 面板中设置参数

Step 6 用同样的方法为第 272 和第 273 帧上添加 stop 命令，然后按 F7 键在第 274 帧上插入一个空白关键帧（图 30–30）。

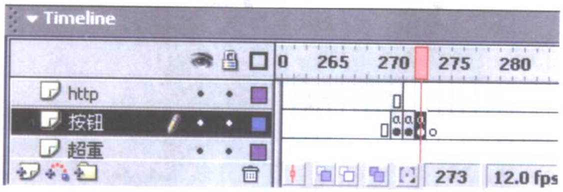


图 30-30 插入空白关键帧

30.4 制作游戏动画

Step 1 按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，并命名为“造型 2”。使用✓和♨等工具绘制出图 30–31 所示的人物造型。



图 30-31 绘制人物造形

Step 2　新建一个 Symbol，并命名为“100kg 动画”，将刚绘制的人物图形拖入场景中。新建一个图层，使用○等工具绘制一个铅球图形（图 30–32），最后效果如图 30–33 所示。

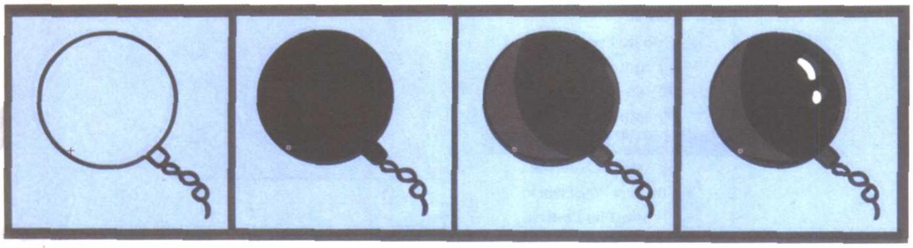


图 30–32　绘制过程



图 30–33　预览效果

Step 3　为动画添加更多的细节，例如人物的投影和身体颤抖的动态效果（图 30–34 和图 30–35），Timeline 结构如图 30–36 所示。



图 30–34　绘制细节



图 30–35　绘制细节

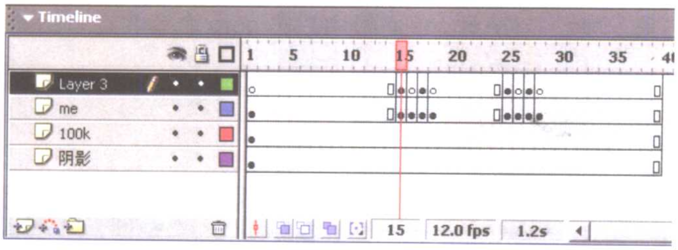


图 30-36 Timeline 结构

Step 4 按 Ctrl+L 组合键打开 Library，用鼠标右键单击“100kg 动画”元件，在弹出的菜单中单击 Duplicate（复制），如图 30-37 所示。

Step 5 在弹出的 Duplicate Symbol 对话框中按图 30-38 所示进行设置。

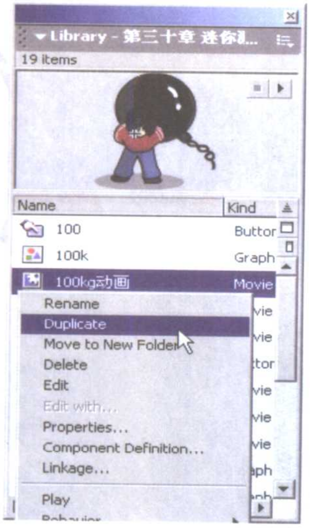


图 30-37 Duplicate（复制）

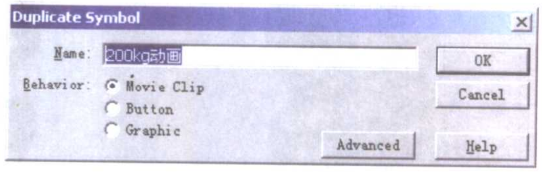


图 30-38 Duplicate Symbol

Step 6 双击进入“200kg 动画”的编辑状态，在原动画的基础上制作第 2 个铅球下落的动画效果（图 30-39 和图 30-40）。



图 30-39 动画效果



图 30-40 动画效果

Step 7 单击第 39 帧，在 Actions 面板中双击 goto 命令并在 Frame 后面的对话框中输入 10（图 30–41），Timeline 结构如图 30–42 所示。

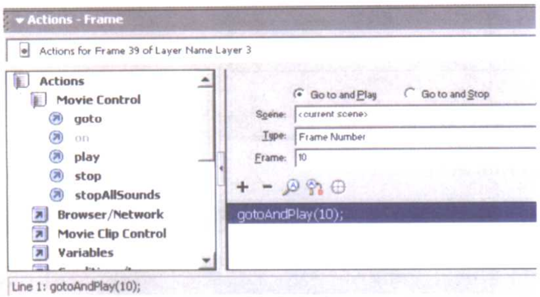


图 30–41 Actions 面板

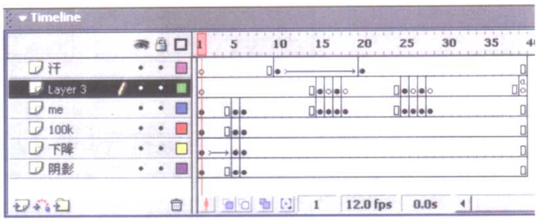


图 30–42 Timeline 结构

提示

在 Flash MX 中影片片段是循环播放的，设置 Actions 的目的是让影片重复播放铅球落下后的所有影帧。

Step 8 如法炮制“300kg 动画”，动态效果如图 30–43～图 30–45 所示。



图 30–43 动态效果

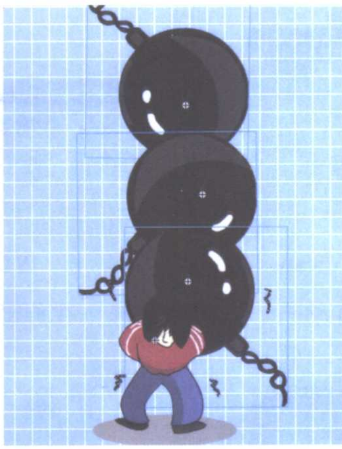


图 30–44 动态效果

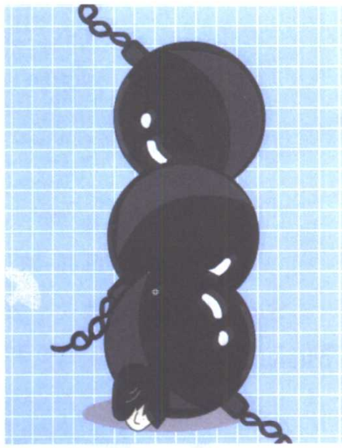


图 30–45 动态效果

Step 9 单击第 39 帧，在 Actions 面板中添加 stop 命令（图 30–46），最后 Timeline 结构如图 30–47 所示。

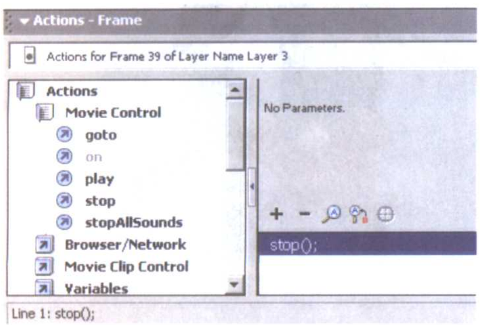


图 30–46 在 Actions 面板中设置参数

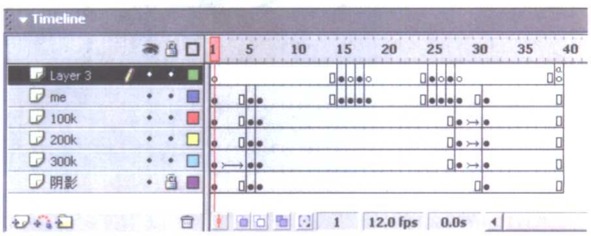


图 30–47 Timeline 结构

30.5 合成游戏动画

Step 1 按 Scene 1 回到主场景，新建一个图层，在第 272 帧上插入关键帧，然后将 Library 中的“100kg 动画”拖入场景中（图 30–48）。

Step 2 在当前层的第 273 帧上插入一个关键帧，将原图形删除。然后拖动 Library 中的“200kg 动画”至场景中，按下按钮，对照前一帧将元件移动到相同的位置，如图 30–49 所示。



图 30-48 将“100kg 动画”拖入场景中

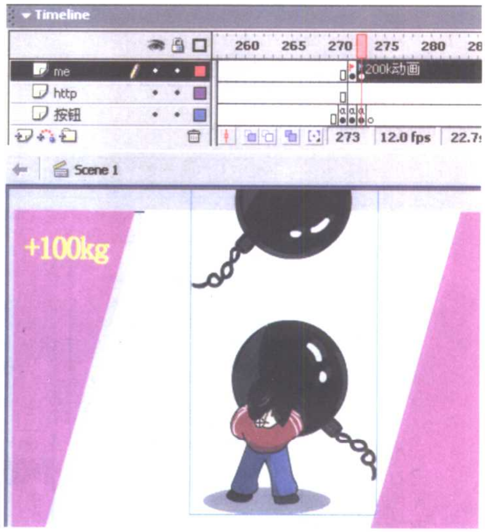


图 30-49 移动到相同位置

Step 3 在当前层的第 274 帧上插入关键帧，将原图形删除。然后将 Library 中的“300kg 动画”元件拖入场景中（图 30–50）。

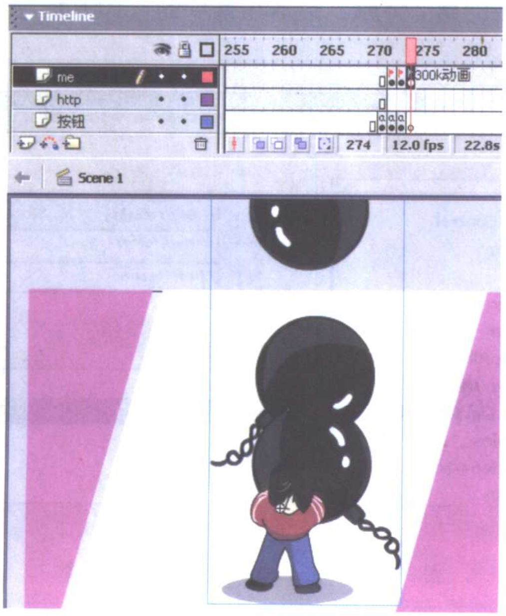


图 30-50 将“300kg 动画”元件拖入场景中

Step 4　按F5键将当前层的时间轴延长至第313帧处，如图30–51所示。

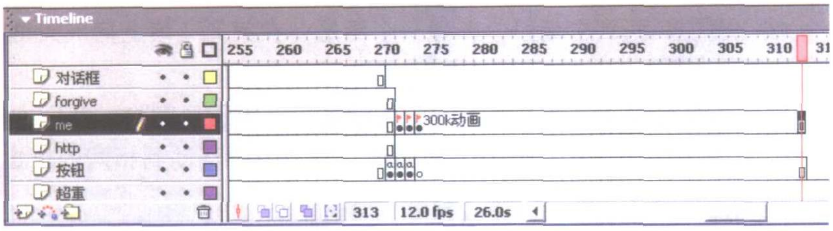


图30–51　延长时间轴

Step 5　单击"按钮"图层第271帧内的"PLAY"按钮，在Actions面板中按图30–52所示进行设置。

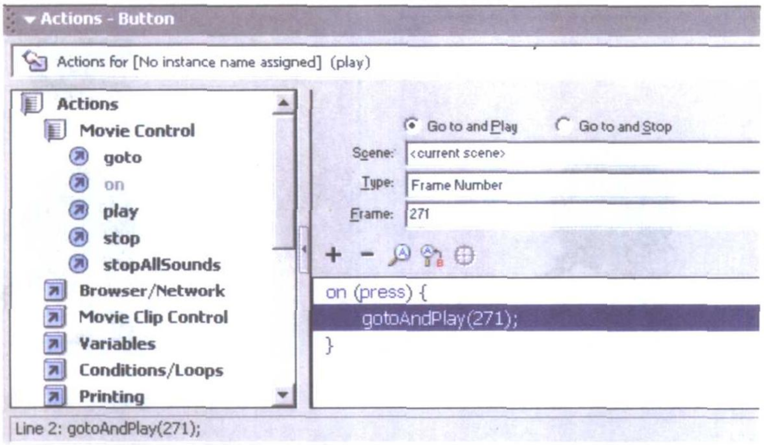


图30–52　在Actions面板中设置参数

Step 6　单击当前层的第272帧，选取场景中的"100kg"按钮，在Actions面板中按图30–53所示进行设置。

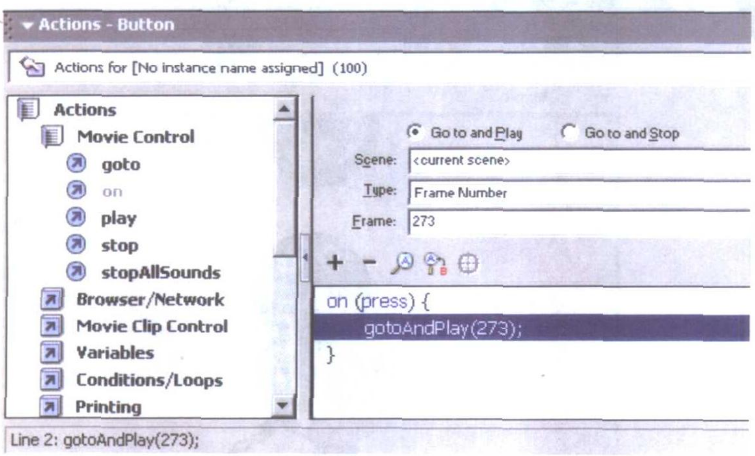


图30–53　在Actions面板中设置参数

Step 7 单击第 273 帧中的"100kg"按钮，在 Actions 面板中按图 30-54 所示进行设置。

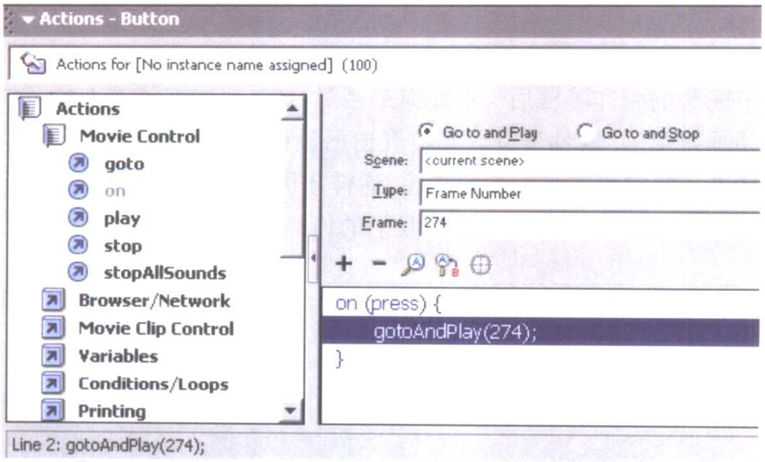


图 30-54 在 Actions 面板中设置参数

思路提示

当主影片播放到第 271 帧的时候就会停止，这时按下 PLAY 按钮，影片就会跳转到第 272 帧并播放"100kg 动画"（影片片段）；当按下第 272 帧中的按钮时，影片就会跳转到第 273 帧并播放"200kg 动画"；以此类推，按下第 273 帧中的按钮，影片就会跳转到第 274 帧并播放"300kg 动画"。

Step 8 利用所学的知识为影片添加一个结尾动画，如图 30-55 所示。



图 30-55 添加结尾动画

所有的制作都完成了，按下Ctrl+Enter组合键进行预览并测试按钮的交互性以及影片的跳转，如确定没有问题后选择File ｜ Export Movie命令输出成.Swf格式文件。

30.6 小结

看过本章中完整的制作流程后，不知你是否对Flash动画有了深入的了解，也能够创作出同样精彩的动画效果了。软件是设计师实现自己设计构想的一种工具，我们要向画家了解自己的颜料一样去了解软件本身的各种功能，这样才可以更加轻松自如的进行设计和表现自己的创意。但也不要过分依赖软件，否则我们的作品会变得没有个性、毫无光彩。

闪客帝国

Flash MX

第31章 MTV的制作

本章重点

- 制作MTV的基本流程与创作思路
- 如何导入截选的声音文件
- 绘制草图、制作分镜头与上机着色
- 使用Flash MX各种绘图工具快速绘制人物图形的技巧
- 掌握精确计算时间段的方法
- 利用Guide实现人物行走的动态效果
- Flash MX中对口型的方法

预览成品

这是根据“流星雨”改编的Flash MTV，完全是动画卡通的形式。所以不仅要求我们要具备一定的电脑绘图基础，还要能熟练运用各种制作技巧，如图31-1～图31-6所示。



图31-1 成品效果之一



图31-2 成品效果之二



图 31-3 成品效果之三



图 31-4 成品效果之四



图 31-5 成品效果之五



图 31-6 成品效果之六

操作步骤

31.1 导入截选的声音文件

Step 1 首先选择一首自己喜欢的歌曲，再使用 Cooledit、Cakewalk 或者超级解霸 xp 等软件截选出最精彩的一部分，本例中所截选的是“流行雨”中的一段（保存在附赠光盘中素材 | mtv | 流星雨—最终片段.WAV）。

提示

为什么只截选歌曲的其中一段？这是因为考虑到是网络动画，文件的体积不宜过大，否则下载的速度太慢。

Step 2 启动 Flash MX，新建空白文档，选择 File | Import（导入）命令，将声音文件导入 Flash 中（图 31-7）。

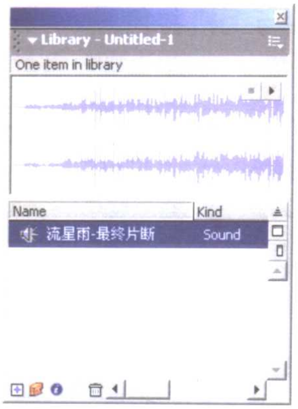


图 31-7　导入声音文件

Step 3　将 Library 中的声音文件拖入场景中，单击 Properties 面板中的 Edit 按钮（图 31-8），在弹出的 Edit Envelope 面板中对声音文件进行编辑，如图 31-9 所示。

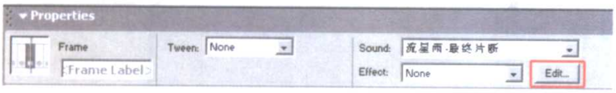


图 31-8　在 Properties 面板中单击 Edit 按钮

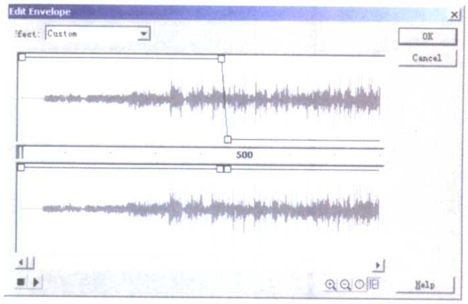


图 31-9　在 Edit Envelope 面板中编辑声音文件

Step 4　在 Timeline 中对整个声音文件进行分段，分段的方法是在歌词或是音乐的转折处插入关键帧，然后在 Frame Label 中输入一些具有提示性的文字，如图 31-10 所示。

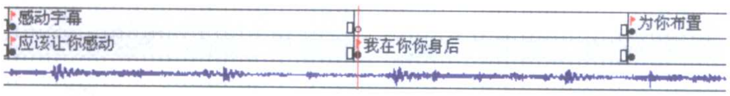


图 31-10　对整个声音文件进行分段

技巧

Flash MX 默认的声音为 Event（事件）声音，当我们在测试影片时，会发现声音与动画不同步，无论动画播放到哪里，声音都要完整的播放一遍才能停下来，甚至在每个关键帧处都要重新播放，使得整个声音听起来非常混乱无序。

解决这种问题的方法就是将声音设定为 Stream（流出）声音，这样声音在播放时就会与画面同步，任何时候按下 Enter 键，都会让声音及时播放或停止，如图 31-11 所示。

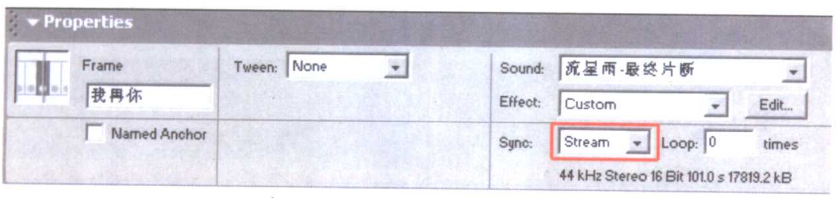


图 31-11　将声音设定为 Stream（流出）声音

31.2 绘制草图、制作分镜头与上机着色

Step 1 在正式上机制做前，要先在草稿纸上绘制出关键人物与场景的草图（图 31–12），确保在制作过程中条理清晰，心中有数。否则在没有任何准备的情况下去盲目制作，只会让你心烦意乱，最后只有放弃的念头。

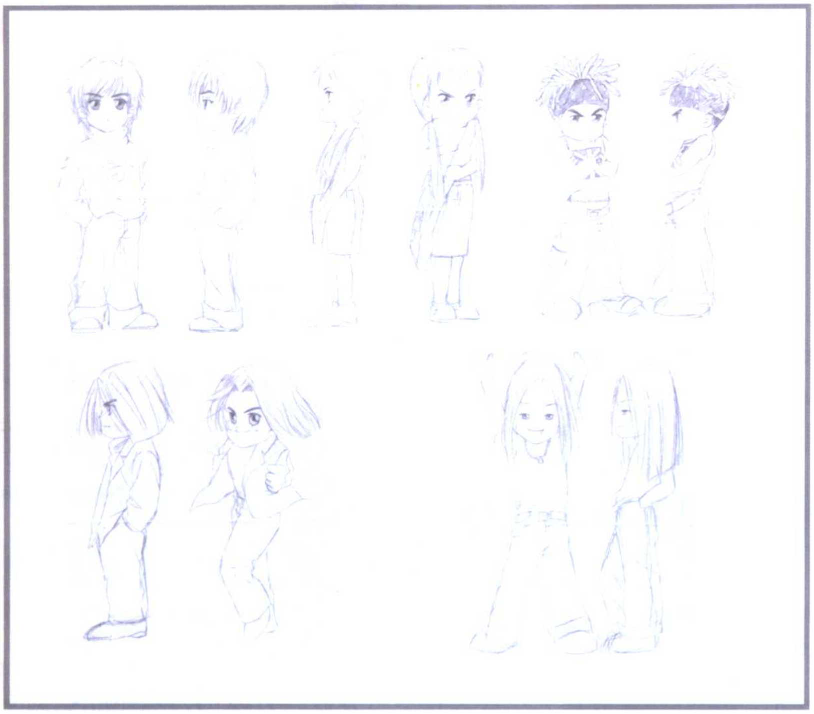


图 31–12　草图的绘制

Step 2 用扫描仪将绘制完成的草图扫入计算机，然后在Photoshop等软件中将图像存成.jpg格式的文件。回到Flash中，选择File | Import命令，将文件草图导入场景中，如图 31–13 所示。

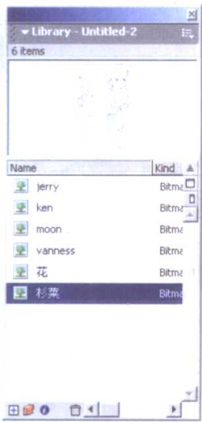


图 31–13　导入草图

技巧

如果导入的文件是连续的文件（如文件名为 001.jpg、002.jpg、003.jpg 等等），Flash 就会询问是否将连续的文件导入（图 31–14），如果回答“Yes”，则会将连续的文件全部导入Flash中，形成逐帧动画形式；如果回答“No”，则只导入当前选择的图形文件。

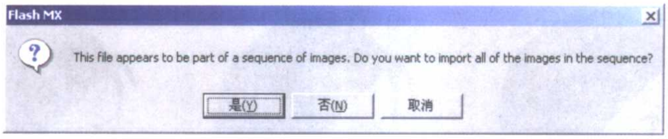


图 31-14 是否将连续的文件导入

Step 3 按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，将扫描的位图拖入场景中，然后在第 2 帧上插入关键帧并将原图像删除。按下按钮，对照前一帧进行描图，如图 31-15 所示。

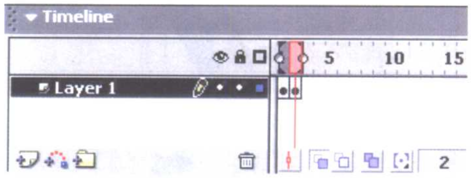


图 31-15 对照前一帧进行描图

技巧

在制作 M T V 时，通常要将人物图形进行分层描绘，如身体、四肢、头部各一层，这样便于制作动态效果。

Step 4 使用工具描出人物的轮廓，如图 31-16 所示。

Step 5 描出轮廓后，使用工具为图像上色（图 31-17）。



图 31-16 绘制轮廓



图 31-17 填充色彩

Step 6 使用工具画出图形的明暗交界线，然后使用工具进行填充并按 Del 键将轮廓线删除，过程如图 31-18 所示。

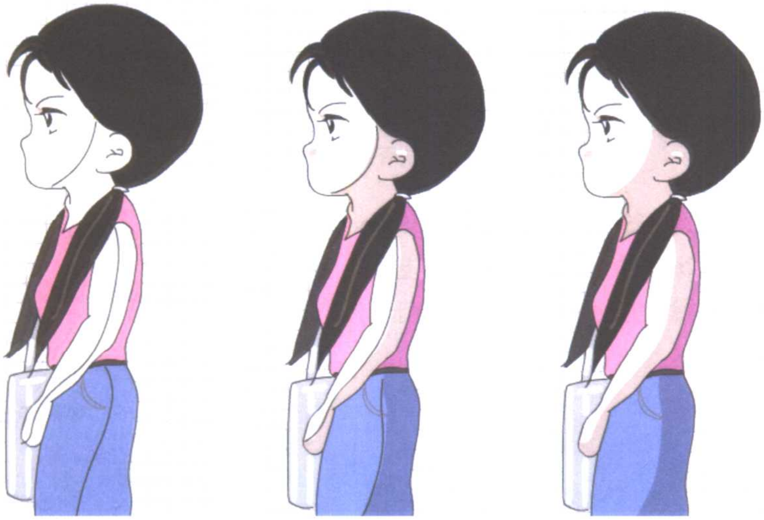


图 31-18　绘制过程

31.3　MTV制作过程大揭密

用Flash制作MTV，虽然工作量很大但并不困难，很多地方只是将某一项技术不断的重复应用。相信读者看到这里，已经具备了一定的制作基础了，此时如果再将所有重复的步骤全部一一列出，未免有点烦琐。所以只要掌握本章中关键的技术要点与创意，制作出类似的MTV已经不成问题了。

31.3.1　制作山脉、星空的动态效果

Step 1　按Ctrl+F8组合键新建三个Symbol，使用、等工具在每个Symbol中绘制出不同的山脉图形，如图31–19～图31–21所示。

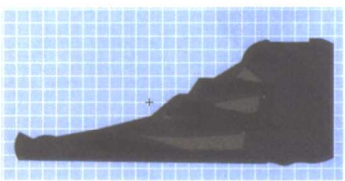


图 31-19　绘制山脉

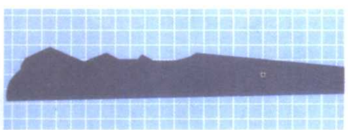


图 31-20　绘制山脉

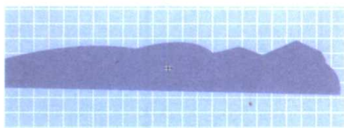


图 31-21　绘制山脉

提示

注意三座山脉要在填充色上有所区别，以便营造出具有远近虚实的层次效果。

Step 2　按 Scene 1 回到主场景，新建三个图层，将刚刚绘制的三个山脉图形分别拖入与之相对应的图层中，然后利用Motion Tween制作出具有不同运动方向的山脉动画效果（图31–22）。



图 31-22 制作 Motion Tween 动画

Step 3 背景中忽明忽暗的星空是通过设置物体的 Alpha（透明度）来实现的，如图 31-23 所示。

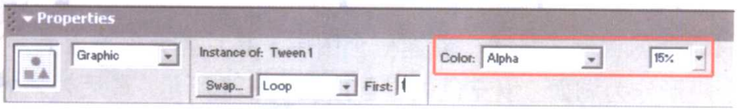


图 31-23 设置物体的 Alpha（透明度）

31.3.2 制作月亮、湖光的效果

Step 1 新建一个 Symbol，单击工具，在 Color Mixer 面板中设置填充方式为 Radial（圆形渐变），将第二个色标的 Alpha（透明度）设置为 0，以便使光晕能够逐渐淡化并融入背景中（图 31-24）。

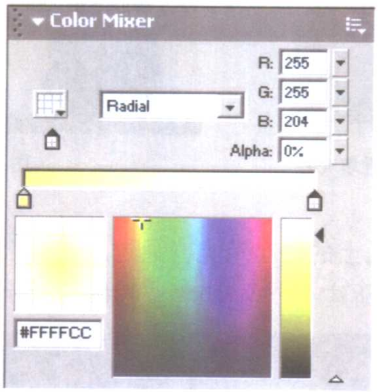


图 31-24 第二个色标的 Alpha 设置为 0

Step 2 使用工具在场景中拖出一个圆形，这样就得到了一个非常柔和的光晕效果（图 31-25）。

Step 3 新建一个图层，在光晕的基础上绘制一个圆形，最后效果如图 31-26 所示。

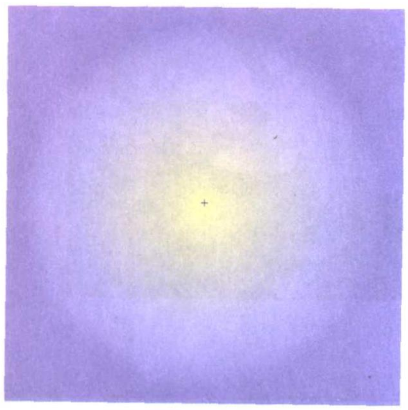


图 31-25 柔和的光晕效果

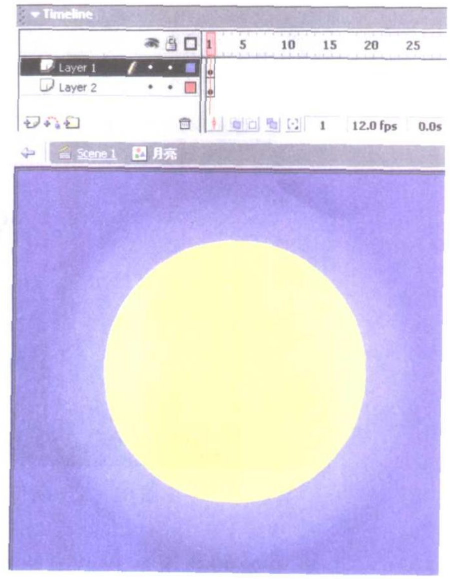


图 31-26 预览效果

Step 4 按 Scene 1 回到主场景，新建一个图层，将月亮元件拖入其中。使用□工具在场景中绘制一个矩形作为湖面，填充色的设置如图 31-27 所示，最后效果如图 31-28 所示。

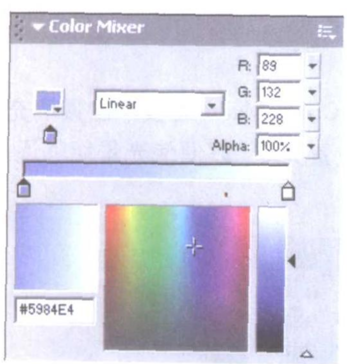


图 31-27 设置填充色



图 31-28 湖面效果

Step 5 下面来制作湖面上的动态反光，通过对这些细节的描绘，可以大大增加作品的感染力。按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，使用⁄工具绘制出如图 31-29 所示的图形。

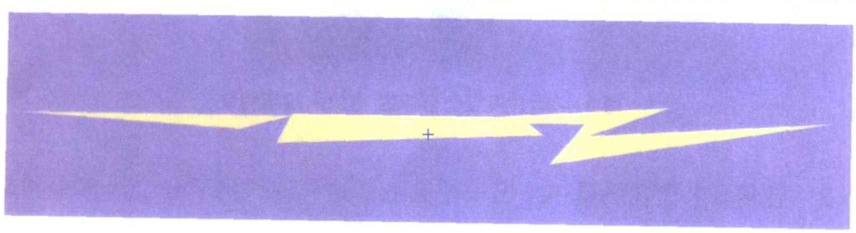


图 31-29 绘制图形

Step 6 在第20上插入关键帧，使用工具将图形压扁（图31—30），然后在Properties面板中设置Alpha为43%并生成Motion Tween动画（图31—31）。

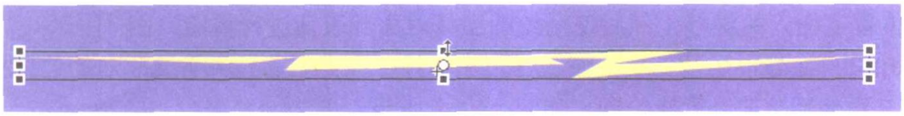


图31-30 将图形压扁

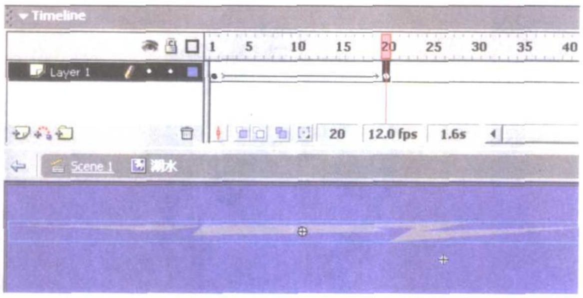


图31-31 生成Motion Tween动画

Step 7 在第40和第60帧上分别插入关键帧，使用同样的方法继续制作，最后效果如图31—32所示。

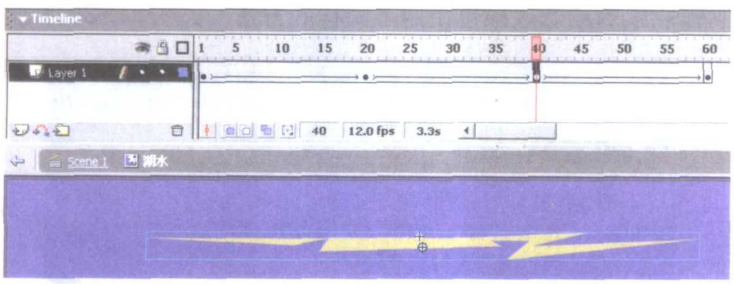


图31-32 生成Motion Tween动画

Step 8 如法炮制制作第二层湖面反光（图31—33）。回到主场景，将刚刚制作的“反光”元件放置在“湖面”图层之上，按下Ctrl+Enter组合键进行预览，最后形成的动态效果如图31—34所示。

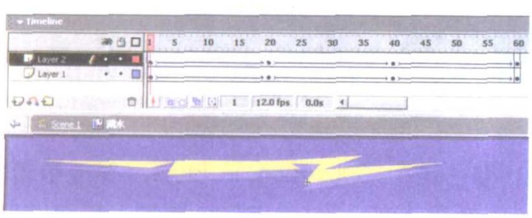


图31-33 第二层湖面反光



图31-34 动态效果

31.3.3　对口型

Step 1　在制作MTV的过程中，对口型是一项必不可少的工作，具体的方法是在歌词转变的位置上插入关键帧，然后使用绘图工具对面部表情进行重绘（图31–35）。

Step 2　在当前层的第302帧上插入关键帧，先用工具将需要改动的位置擦除（图31–36），再使用工具重新绘制，如图31–37所示。



图31-35　对面部表情进行重绘



图31-36　擦除



图31-37　重新绘制

Step 3　制作眨眼的动态效果也使用了同样的方法，如图31–38所示。



图31-38　眨眼的动态效果

31.3.4　制作人物行走的动态效果

Step 1　将绘制好的人物图形导入场景中，双击该图形进入Edit In Place（原地编辑）状态，用鼠标右键单击Layer 1，在弹出的菜单中选择Add Motion Guide增加引导线图层（图31–39）。

Step 2 在引导线图层中，使用✎工具顺着行走的方向绘制一条曲线，如图 31–40 所示。

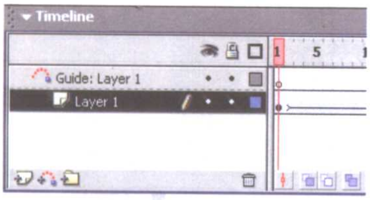


图 31–39 Add Motion Guide

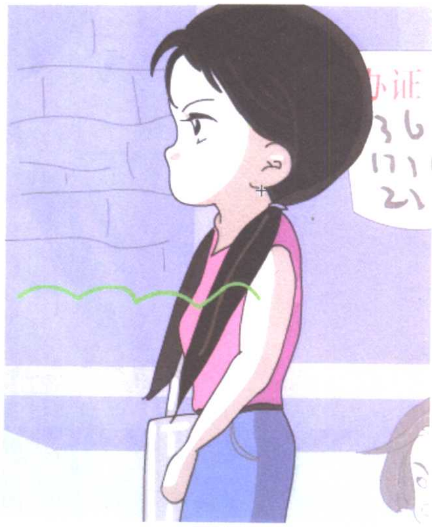


图 31–40 绘制曲线

Step 3 单击第一帧，使用↖工具将人物图形的中心点与引导线的起点对齐，然后在第 100 帧插入一个关键帧，将图形的中心点与引导线的终点对齐，最后生成 Motion Tween 动画（图 31–41）。



图 31–41 生成 Motion Tween 动画

Step 4 在“人物”图层的下方新建一个“阴影”图层，使用✎工具沿着地面的起伏绘制一个阴影，如图 31–42 所示。

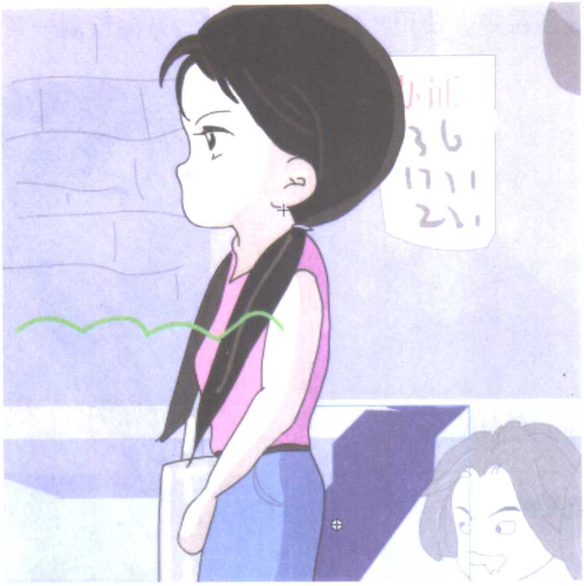


图 31-42 绘制阴影

Step 5 在 Properties 面板中设置阴影的 Alpha 为 47%，这样就使投影产生出半透明的效果，增加了画面的真实感（图 31–43）。

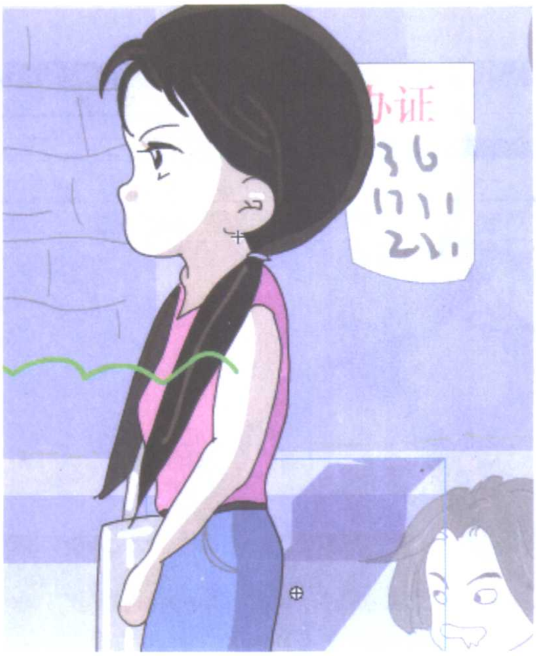


图 31-43 设置阴影的 Alpha

Step 6 利用同样的方法为“阴影”图层添加 Guide（引导线），按下 Ctrl+Enter 组合键进行预览，就可以看到人物行走的动态效果了，如图 31–44 所示。

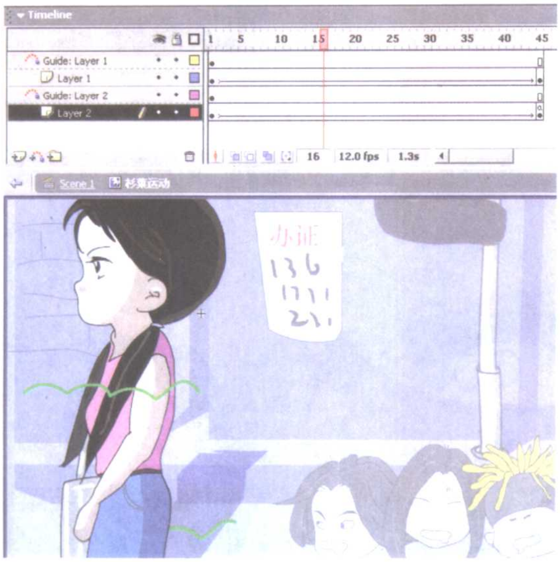


图 31-44　预览效果

31.3.5　制作钉子的运动轨迹

Step 1　同样使用Guide方式为钉子添加引导线，设置好起点与终点后生成Motion Tween动画，如图 31—45 所示。



图 31-45　添加引导线

Step 2　在Properties面板中设置钉子的旋转方向并勾选Orient to path（图 31—46），最后钉子的运动效果如图 31—47 所示。

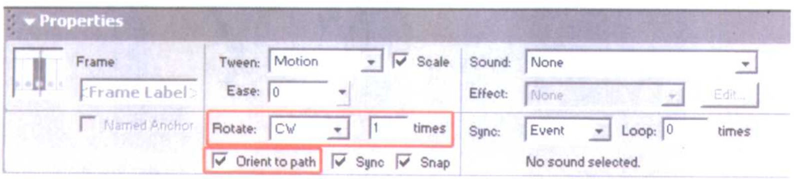


图 31-46　勾选 Orient to path

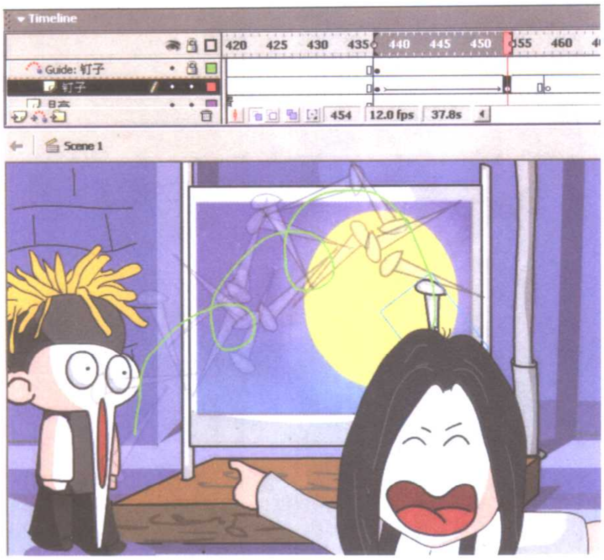


图 31-47 预览效果

31.3.6 挥手的动态效果

Step 1 按Ctrl+F8组合键新建一个Symbol，使用工具在场景中绘制出手的轮廓线，如图31—48所示。

Step 2 使用工具对图形的受光面和被光面进行填充（图31—49）。

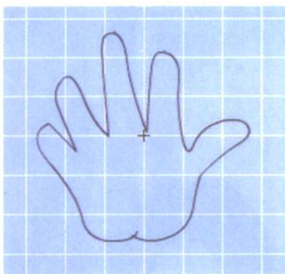


图 31-48 绘制图形



图 31-49 填充色彩

Step 3 按 Scene 1 回到主场景，将刚刚绘制的手掌图形拖入至合适的位置，如图31—50所示。



图 31-50 拖入场景

Step 4 通过插入关键帧的方式对动作进行调整，如图 31–51 所示。



图 31–51　对动作进行调整

31.3.7　制作黑色外框

当整个动画制作完成后，要在场景四周蒙上一层黑色的外框，这样无论如何拖拽浏览器或是全屏放大，场景外的瑕疵都不会被显示出来，如图 31–52 所示。

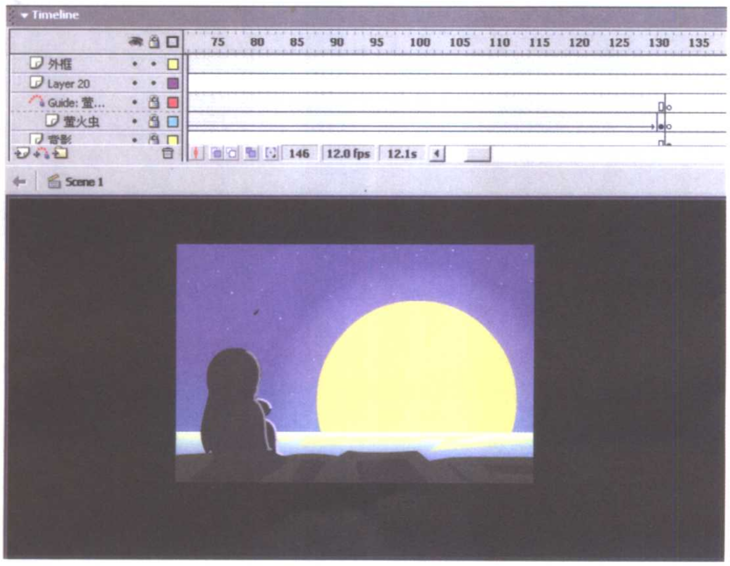


图 31–52　制作黑色外框

31.4　小结

到此为止，我们已经学习了很多的Flash动画技巧和制作方法，制作任何类型的Flash动画都应该不成问题了。但我们对自身水平提高的要求是无止境的，在精通软件操作的基础上，我们要在作品中深入体现出自己所要表达的情感与创意，而不能使作品仅仅停留在技术表层上，做到这一点，你的作品将会影响一代甚至几代人。

再重复说一次：Flash正如一只画笔，请用它来记忆你生活中的丝丝记忆吧！

闪客帝国

Flash MX

第 32 章 网络宣传动画

本章重点

- 快速绘制卡通形象的基本技巧与方法
- 模拟镜头推、拉、挪、移的动态效果
- 如何制作局部特写的镜头效果
- 重复利用元件快速实现影片的动态效果
- 制作网络宣传动画的基本思路与过程
- 如何制作影片的预载画面

预览成品

这是一个完全卡通形式的Flash网络宣传动画，其中包括了很多非常实用的动画制作技巧以及制作影片预载画面的方法与过程，如图 32–1～图 32–5 所示。



图 32–1　成品效果之一



图 32-2 成品效果之二



图 32-3 成品效果之三



图 32-4 成品效果之四



图 32-5 成品效果之五

操作步骤

32.1 制作动画所需要的基本元素

Step 1 新建一个空白文档，在 Properties 面板中设置 Size 为 320 × 280Pixels，其他参数保持默认（图 32-6）。

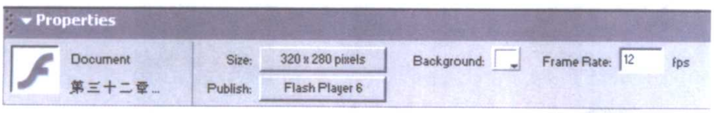


图 32-6 在 Properties 面板中设置参数

Step 2 按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，并命名为"oicq-mv"。使用 工具在场景中绘制出如图 32-7 所示的图形。

Step 3 使用 工具将图形轮廓调整为曲线，如图32–8所示。

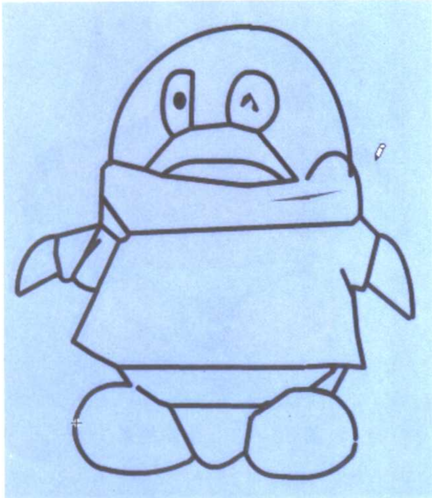


图32-7 绘制图形

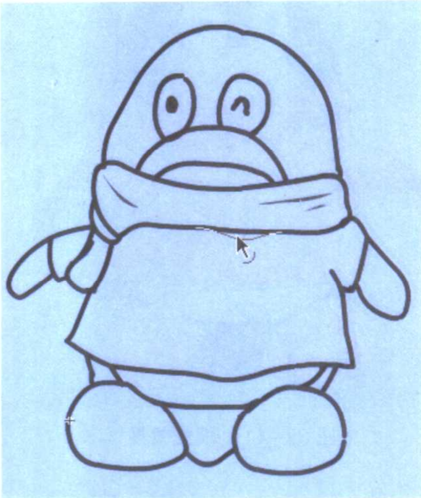


图32-8 调整为曲线

Step 4 单击 工具，选择一些自己喜欢的色彩并对图形进行填充，如图32–9所示。

Step 5 使用 工具画出图形的明暗交界线，并用 工具对曲线的圆滑度进行调整（图32–10）。

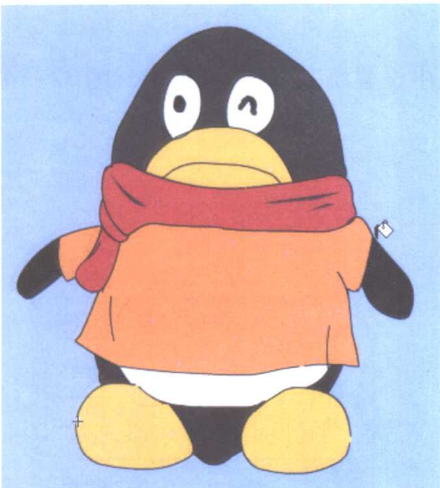


图32-9 填充色彩

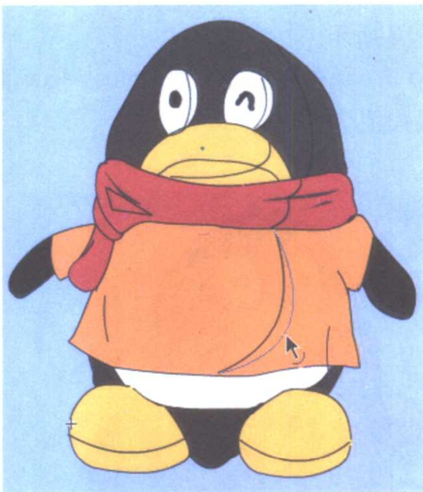


图32-10 明暗交界线

Step 6 使用 工具对图形的背光面进行填充，然后按Del键将轮廓线删除，最后效果如图32–11所示。

Step 7 新建一个“投影”图层，使用 工具在场景中绘制两个椭圆作为投影（图32–12）。



图 32-11 填充效果



图 32-12 绘制投影

提示

注意两个投影要在大小、颜色上有所区别，这样才能体现出真实的透视效果。

Step 8 新建一个图层并将它拖至最底层，使用⁄工具在场景中绘制出长枪的轮廓，如图 32-13 所示。

Step 9 单击工具，在 Color Mixer 面板中设置填充方式为 Linear（图 32-14），填充后的效果如图 32-15 所示。

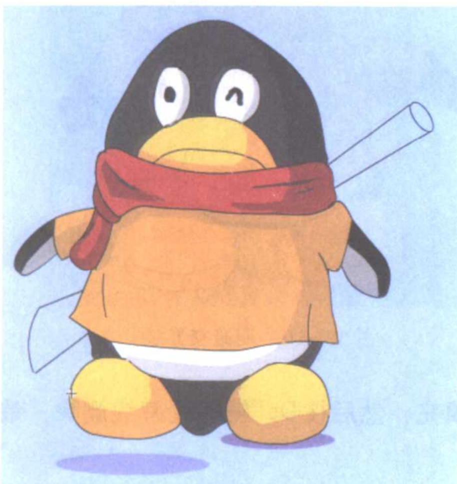


图 32-13 绘制图形

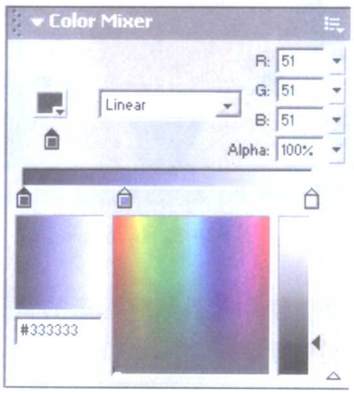


图 32-14 在 Color Mixer 面板中设置填充方式



图 32-15 填充效果

Step 10 使用工具对枪口位置上的填充色进行方向、色彩比例上的调整(图32-16)。

Step 11 使用、等工具继续丰富图形，最终效果如图 32-17 所示。

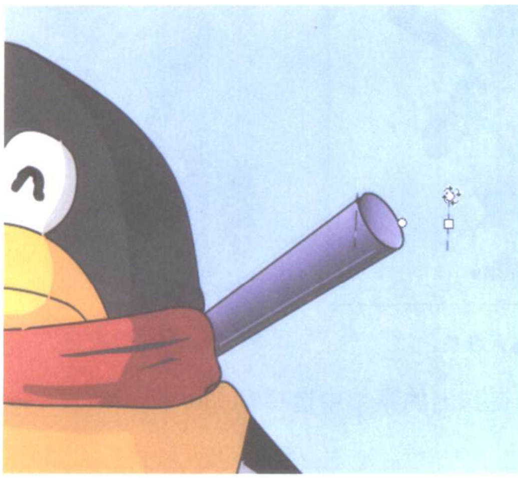


图 32-16 调整填充色

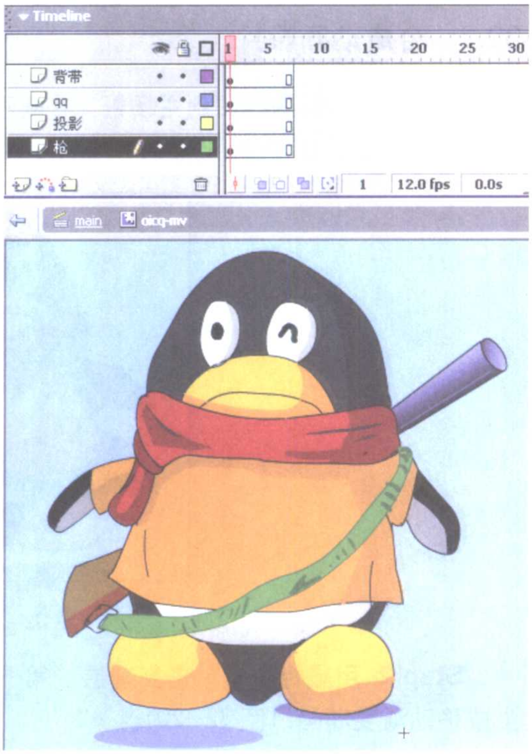


图 32-17 丰富图形

Step 12 在所有图层的第 4 帧上分别插入关键帧并对当前图形进行一定的修改，使之能够形成循环的动画效果，如图 32-18 所示。

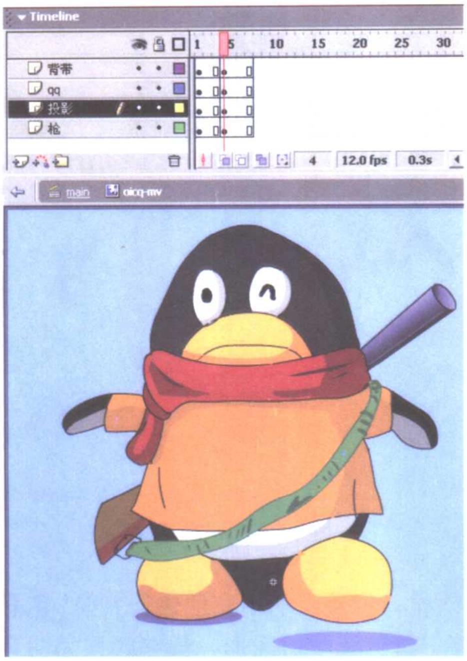


图 32-18 循环动画

32.2 合成动画影片

Step 1 按 Scene 1 回到主场景，将刚刚制作的“oicq-mv”元件拖入场景中，如图 32-19 所示，然后在第 64 帧上插入一个关键帧。



图 32-19 拖入场景

Step 2 用鼠标右键单击当前层的第一帧，在弹出的菜单中选择 Create Motion Tween 生成移动渐变动画（图 32-20）。

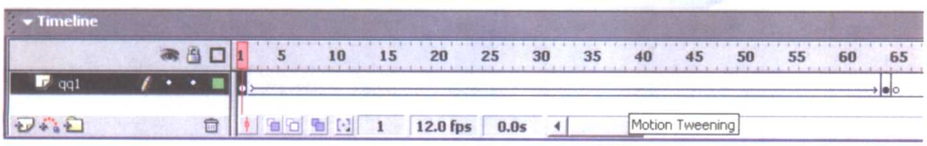


图 32-20 生成 Motion Tween

Step 3 在第 1 关键帧位置处打开 Transform 面板，按图 32–21 所示进行设置，第 64 帧设置如图 32–22 所示，然后将图形移动至场景的左下角（图 32–23）。

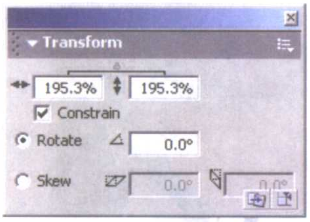


图 32–21 Transform 面板

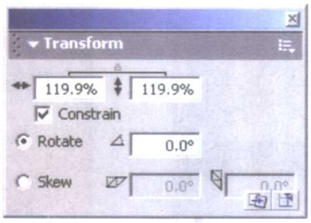


图 32–22 Transform 面板

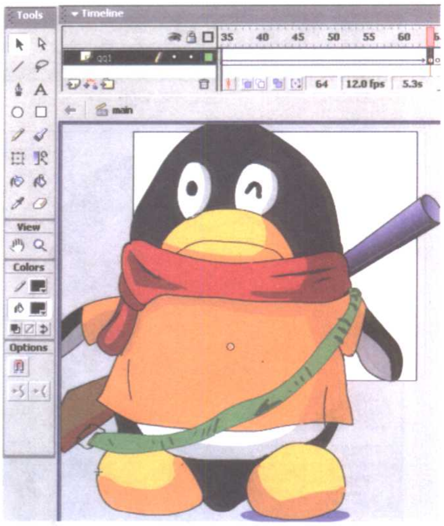


图 32–23 移动至场景左下角

Step 4 利用同样的方法制作出第二组动画，Timeline 结构和位置关系如图 32–24 所示。

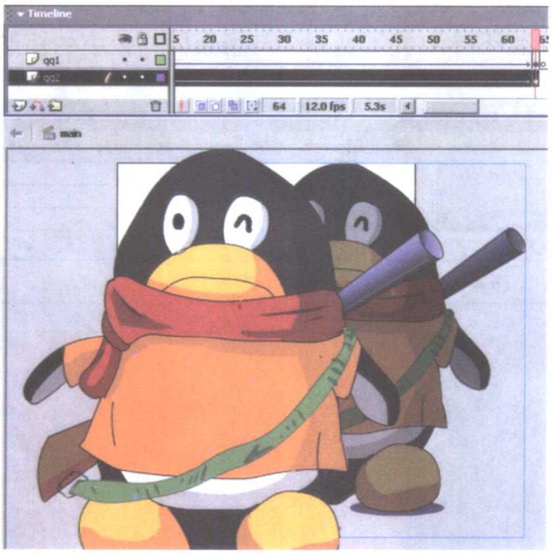


图 32–24 Timeline 结构和位置关系

技巧

为了使两组动画在空间上能够产生透视效果，需要对第二组动画的大小和色调等参数进行调整，如图 32–25 所示。

按下 Ctrl+Enter 组合键进行预览，就可以模拟出镜头由近逐渐拉远的动画效果了（图 32–26）。

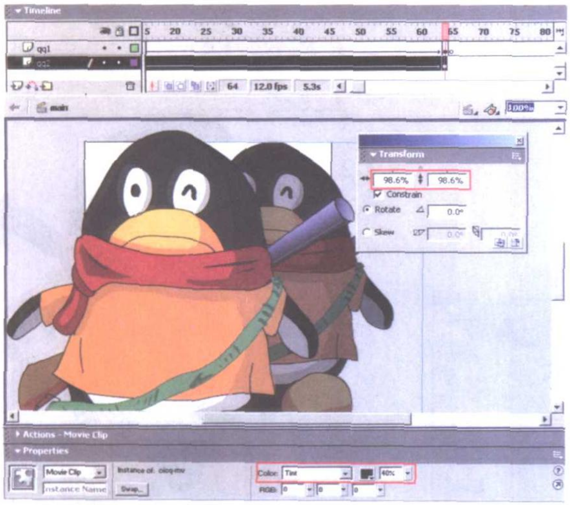


图 32–25 调整大小、色调

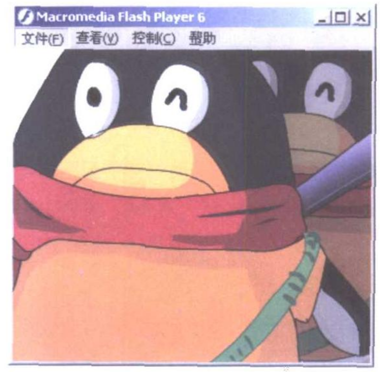


图 32–26 预览动画

32.3 制作文字动态效果

Step 1 新建一个图层并命名为"Background"，在第 65 帧上插入一个关键帧，单击□工具，设置 Fill color 为 #FF9900 并绘制一个与场景同样大小的矩形，如图 32–27 所示。

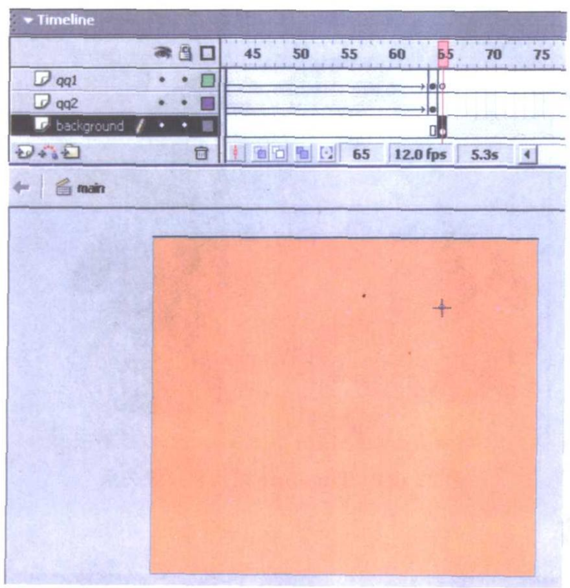


图 32–27 绘制矩形

Step 2 按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，按图 32–28 所示进行设置。

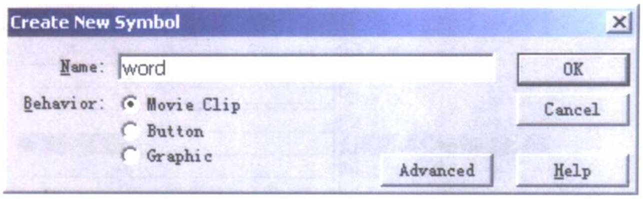


图 32-28　新建 Symbol

Step 3　使用A工具在场景中随意输入一些文字，然后按F6键在第25帧上插入一个关键帧并将文字图形向左水平移动，最后生成Motion Tween动画（图32-29）。

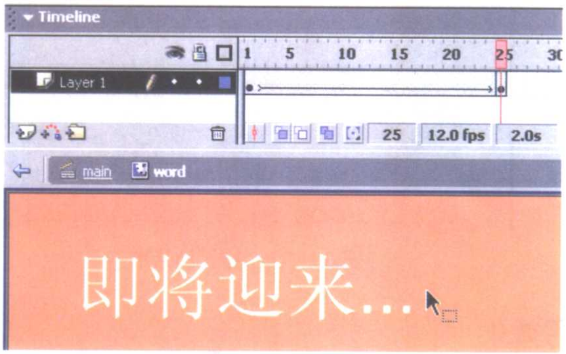


图 32-29　生成 Motion Tween 动画

Step 4　使用相同的方法制作出一段文字渐变动画，Timeline结构和动态效果如图32-30所示。

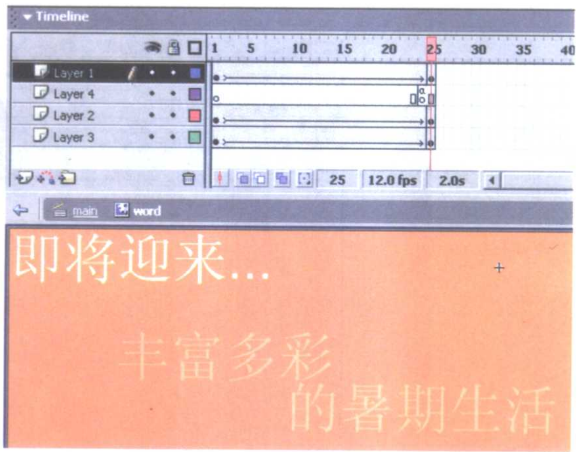


图 32-30　文字渐变动画

Step 5　按Scene 1回到主场景，新建一个“word”图层，在第65帧上插入一个关键帧，然后将刚刚制作的文字渐变动画拖入至场景中合适的位置，如图32-31所示。

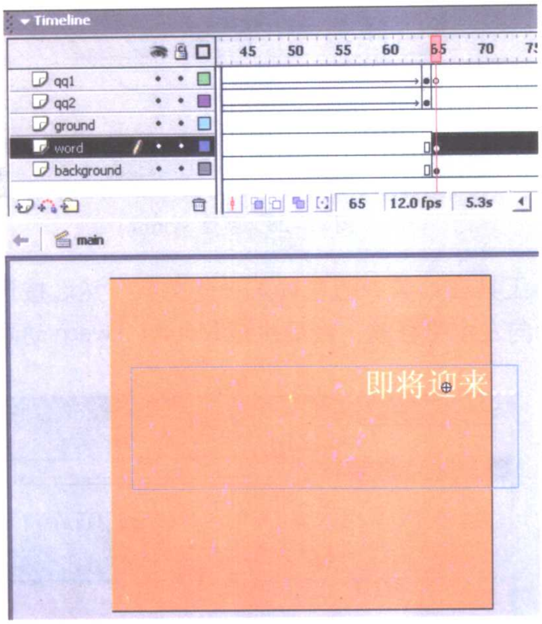


图 32-31　拖至场景中

32.4　制作局部特写效果

Step 1　新建一个“ground”图层，在第 93 帧上插入一个关键帧，使用□、✓等工具绘制出如图 32-32 所示的地面图形。

Step 2　按 F6 键在第 108 帧上插入一个关键帧并将地面图形向上垂直移动，最后生成 Motion Tween 动画（图 32-33）。



图 32-32　绘制地面

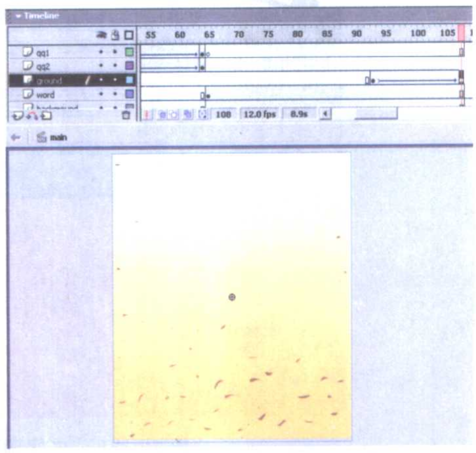


图 32-33　Motion Tween 动画

Step 3　新建一个图层，按 F6 键在第 93 帧上插入关键帧，然后将 Library 中的“oicqmv”元件拖入场景中如图 32-34 所示的位置。按下 Ctrl+Enter 键，就可以看到局部特写的镜头效果了（图 32-35）。

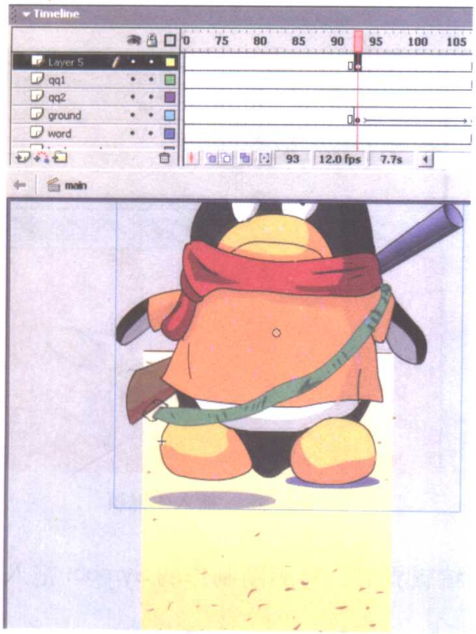


图 32-34　拖入场景



图 32-35　预览动画

32.5　制作跌倒的动画效果

Step 1　按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，命名为“falloff”。使用 、 等工具绘制出如图 32-36 所示的图形。

Step 2　新建一个 Symbol，使用 工具在场景中绘制一个椭圆，然后配合 Alt 键使用 工具向右重复复制三次（图 32-37）。

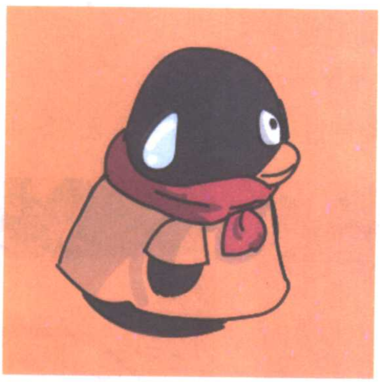


图 32-36　绘制图形

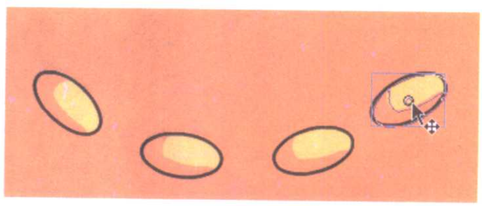


图 32-37　重复复制

Step 3　全选四个椭圆，按 F8 键将其转为一个 Symbol。新建一个图层，将它重新拖入场景中并在 Properties 面板中设置 Alpha 为 30%，如图 32-38 所示。

Step 4　在当前层的第 2 帧上插入一个关键帧，适当改变一下原图形的位置，使之能够形成不断循环的动画效果（图 32-39）。

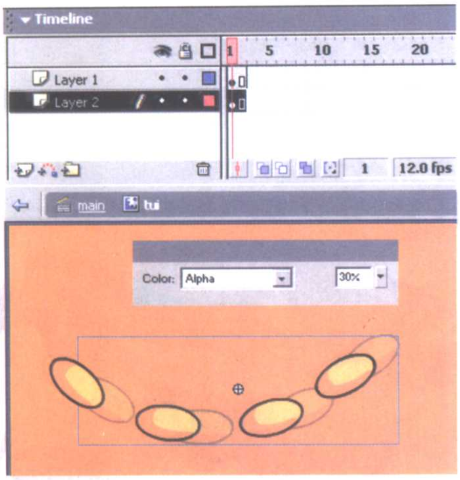


图 32-38 设置 Alpha

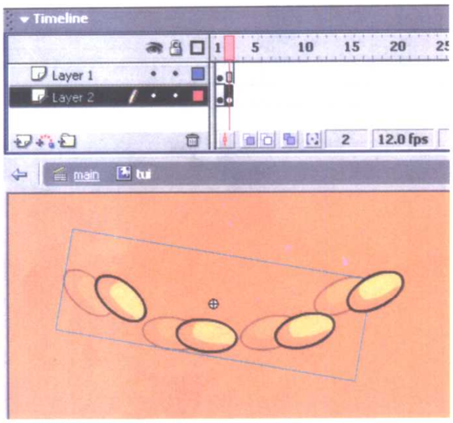


图 32-39 插入关键帧

Step 5 用鼠标双击进入“falloff”元件的编辑界面，将刚刚制作的 Symbol 拖入至场景的合适位置，如图 32-40 所示。

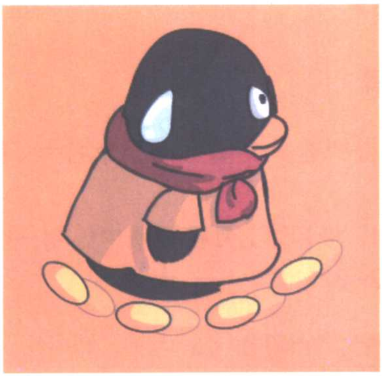


图 32-40 拖入场景

Step 6 利用所学过的知识继续丰富画面，绘制过程如图 32-41～图 32-43 所示。

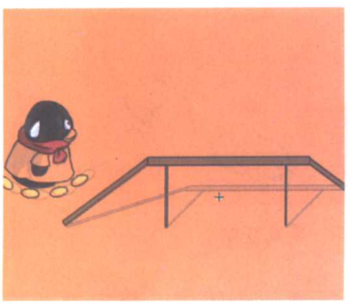


图 32-41 绘制场景

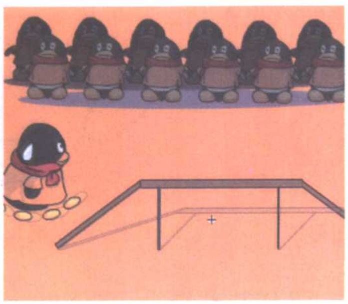


图 32-42 绘制背景

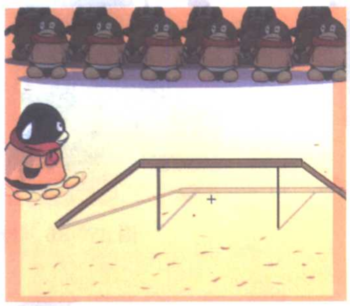


图 32-43 绘制地面

Step 7 通过 Guide 命令制作一段引导线动画，注意要设置引导线的起点与终点（图 32-44），Timeline 结构如图 32-45 所示。

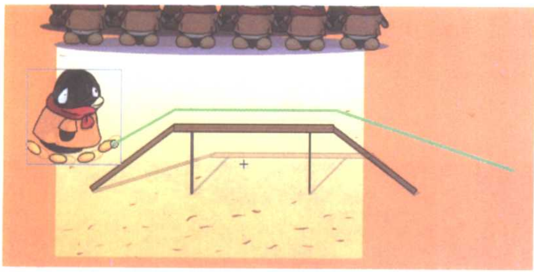


图 32-44 设置引导线

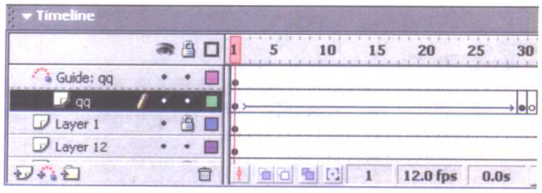


图 32-45 Timeline 结构

Step 8 继续制作影片片段，完成后的效果如图 32-46 所示。

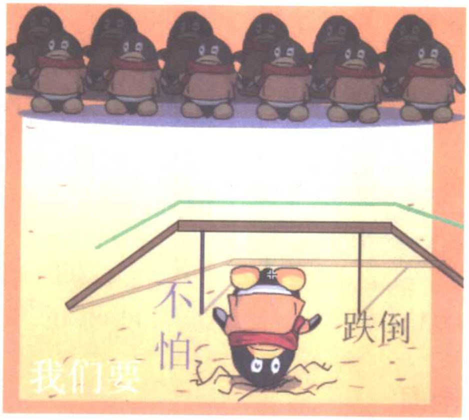


图 32-46 最后效果

32.6 影片结尾的动画效果

Step 1 按 Scene 1 回到主场景，新建一个图层，在第 109 帧上插入一个关键帧，然后将 Library 中的“falloff”元件拖至场景中，如图 32-47 所示。

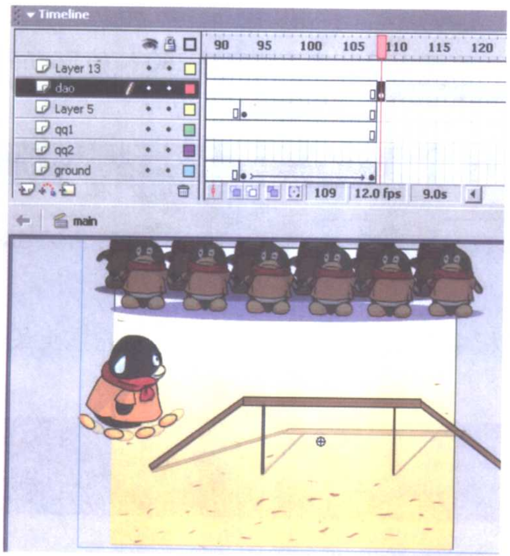


图 32-47 将“falloff”元件拖至场景

Step 2 利用Motion Tween方式在影片的结尾处分别制作两段移动渐变动画，如图32–48和图32–49所示。

提示

通常要在影片的结尾处制作一个可循环播放的按钮（Replay），这样做的目的是方便浏览者重复观看。



图 32-48 制作渐变动画



图 32-49 制作渐变动画

32.7 制作影片的预载画面

Step 1 按Shift+F2组合键打开Scene面板，双击Scene 1改名为"main"，如图32–50所示。

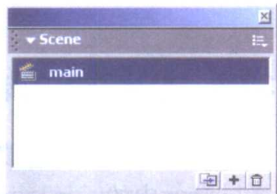


图 32-50 Scene 面板

Step 2 在Properites面板中设定第1帧和第280帧的Frame Label分别为"start"和"ok"，如图32–51所示。

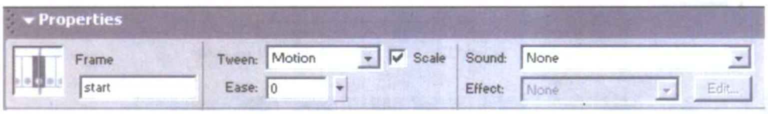


图 32-51 设定 Frame Label

Step 3 在Scene面板中新建一个Scene 2，然后将它拖至最顶层（图32–52）。

提示

这样动画影片在一开始将会先播放Scene 2场景中的内容，然后再跳转并播放Main场景。

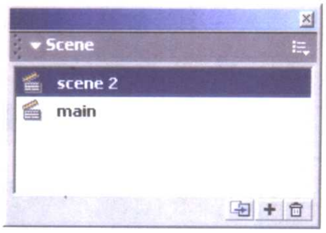


图 32-52　新建 Scene 2

Step 4　单击□工具，设置 Fill color 为 #FF9900 并绘制一个与场景同样大小的矩形，然后将 Library 中的"oicq-mv"元件拖入 Scene 2 场景中，如图 32-53 所示。

Step 5　新建一个图层，使用A工具在场景中输入"Loading"字样，这样做可以提示浏览者目前动画影片正在预载中（图 32-54）。

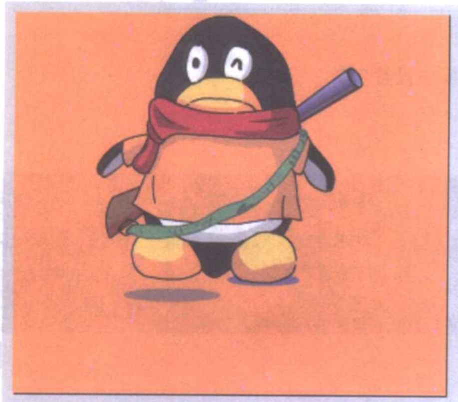


图 32-53　拖至 Scene 2 场景

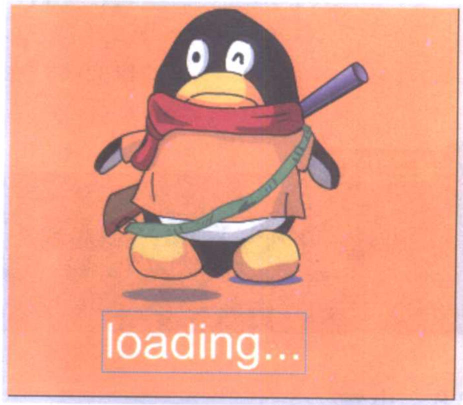


图 32-54　输入文字

Step 6　新建一个"Actions"图层，单击第 1 帧，在 Actions 面板中输入图 32-55 所示的代码。

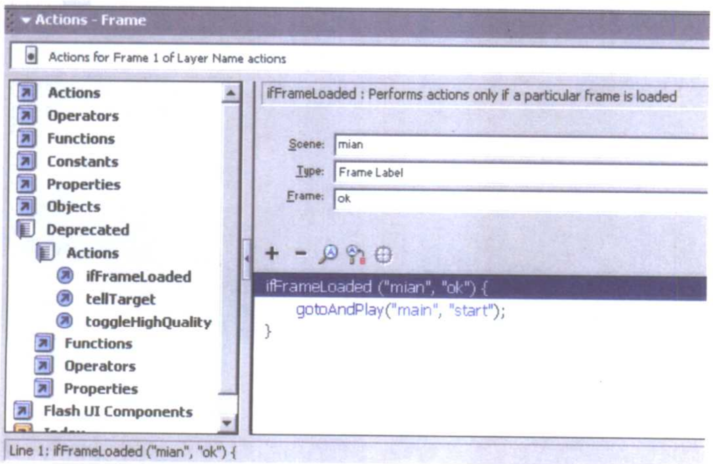


图 32-55　在 Actions 面板中输入代码

Step 7 在当前层的第 2 帧上插入一个关键帧，然后在 Action 面板中双击 goto 命令并在 Frame 后面的对话框中输入 1，如图 32-56 所示。

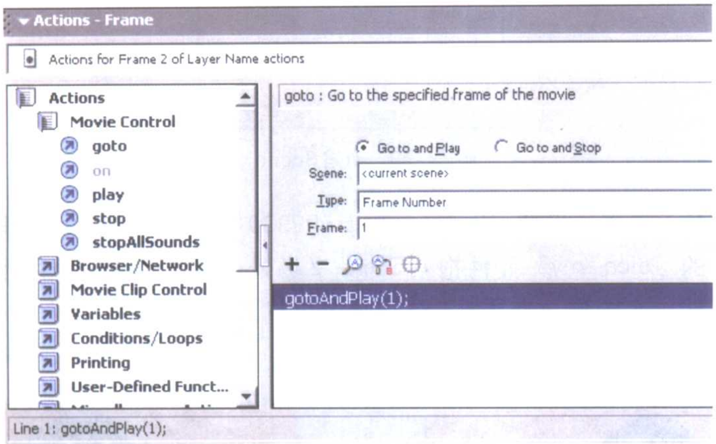


图 32-56 在 Actions 面板中设置参数

代码分析

当执行第 1 帧时，影片就会自动测试“main”场景的最后一帧“ok”（设定Frame Label处）是否已经载入完成，如果装载完成，影片就跳至“main”场景的第 1 帧“start”处并开始播放；如果未完成，就会执行第 2 帧的gotoAndPlay（1），于是形成了一个循环侦测状态。

32.8 小结

在这个范例中，影片一开始呈现出的是预载画面，等到整个电影文件都下载完成之后，才会跳至影片的主画面进行播放，这样的Loading技巧在网络动画中经常能够看到。当Flash影片文件较大的时候，通常需要制作一个预载画面，否则影片将会断断续续的播放，从而直接影响到作品的欣赏效果。

第 33 章 网络资源下载页面

本章重点

- 制作网络资源下载页面的基本方法与技巧
- 通过 Motion Tween、Shape 等动画形式制作丰富的页面动画效果
- 在按钮的 Over 影帧中插入声音文件
- 如何制作按钮的旋转效果
- 合成影片与设置 fscommand

预览成品

网络资源下载页面通常用在Flash个人主页之中（图33–1），它能够比传统的HTML 页面呈现出更加丰富的页面动态效果，如图 33–2 和图 33–3 所示。

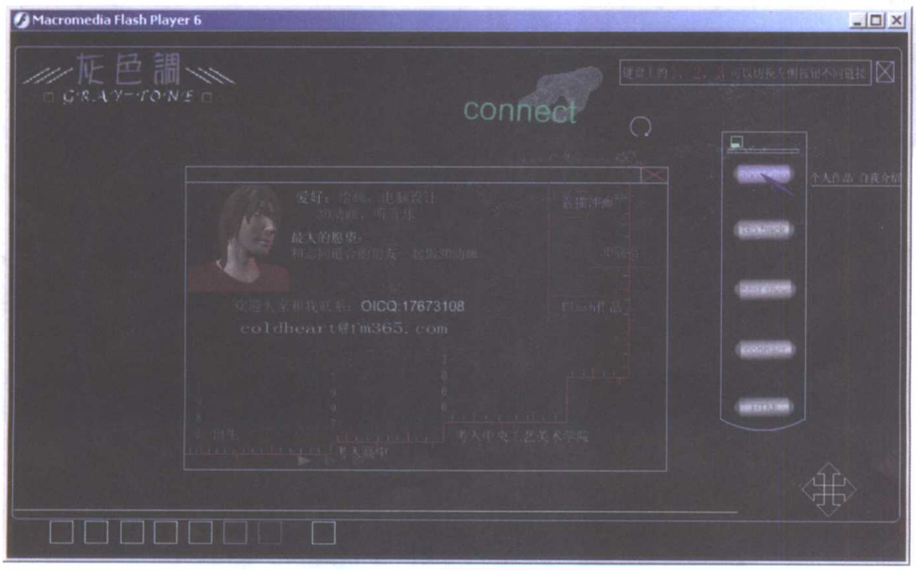


图 33－1　网络资源下载页面



图 33-2　成品效果之一



图 33-3　成品效果之二

操作步骤

33.1　制作网页 Logo 动画

Step 1　启动Flash MX，新建空白文档。在Properties面板中设置Size为400 × 550Pixels，Background设定为 #000000，其他参数保持默认（图 33-4）。

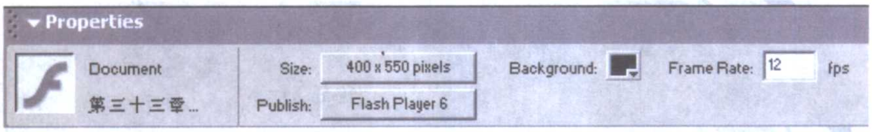


图 33-4　在 Properties 面板中设置参数

Step 2　按Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，命名为“Logo”，设置 Behavior 为 Movie Clip（影片片段）。选择File ｜ Import（导入）命令将附赠光盘中素材 ｜ logo-Gray.jpg 文件导入场景中，然后使用▣工具将图形调整到合适大小，如图 33-5 所示。

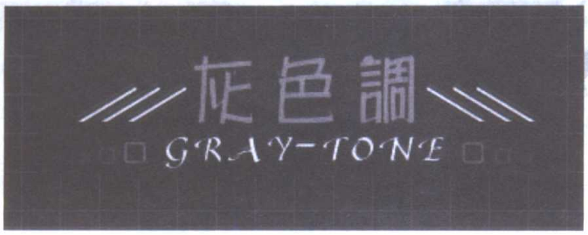


图 33-5　导入图片

Step 3 新建一个图层，按F6键在第11帧上插入一个关键帧，选择File | Import命令将附赠光盘中素材 | logo—RGB.jpg文件导入场景中，然后使用工具将图形调整到能够完全覆盖上一张图片的位置（图33—6）。



图 33-6 导入图片

技巧

在Flash MX中，我们可以通过设置坐标的方法来实现两张图形完全重合的效果，如图33—7所示。

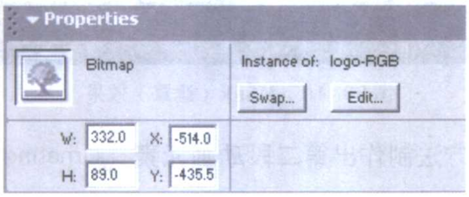


图 33-7 设置坐标

Step 4 继续新建一个图层，在第11帧上插入一个关键帧，使用工具在场景中绘制一组矩形，如图33—8所示。



图 33-8 绘制矩形

Step 5 在第23和第35帧上分别插入关键帧并生成Motion Tween动画，然后将第23帧内的矩形向下垂直移动至图33—9所示的位置。



图 33-9　向下垂直移动

Step 6　用鼠标右键单击当前图层，在弹出的菜单中选择 Mask 选项，然后按 F5 键延长所有图层的时间轴，如图 33-10 所示。



图 33-10　Mask（遮罩）效果

Step 7　使用相同的方法制作出第二段动画元素，Timeline 结构和动态效果如图 33-11 所示。



图 33-11　Timeline 结构和动态效果

33.2　制作页面动画效果

Step 1　按 Ctrl+F8 组合键新建一个 Symbol，使用 Motion Tween 和 Shape 动画方式制作一组动态元素（图 33-12 和图 33-13）。

提示

为Flash 增加一些动态的元素可以起到丰富画面、增加作品感染力的效果，而在制作动态元素的过程中往往随意性较大，所以读者不必拘泥于教程，完全可以根据自己的想像力进行深入制作。

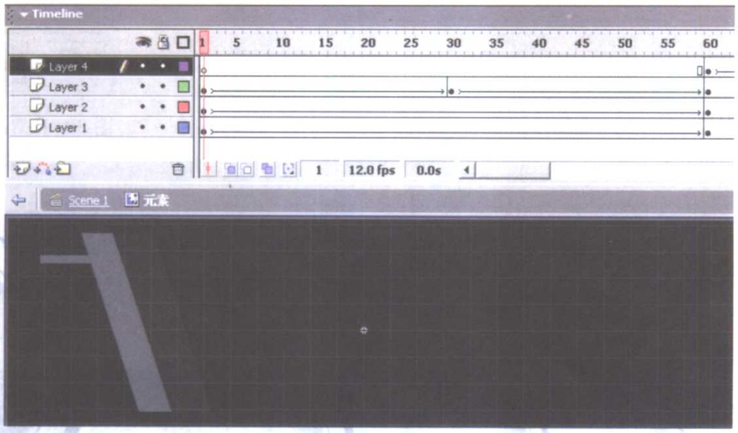


图 33-12　动态元素

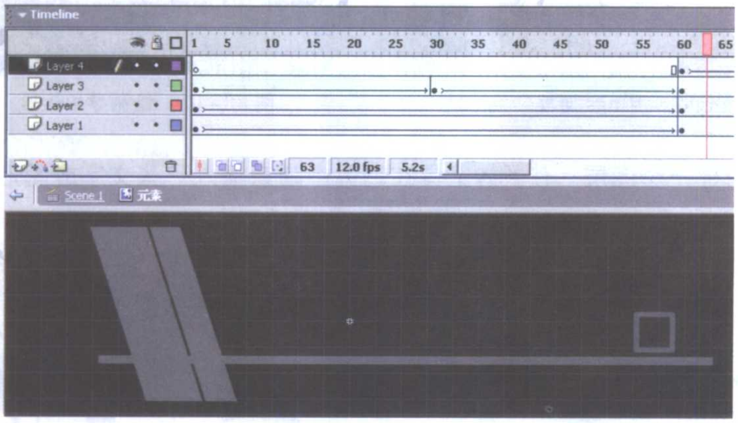


图 33-13　动态元素

Step 2　新建一个 Symbol，在场景中制作第二组动态元素，如图 33-14 所示。

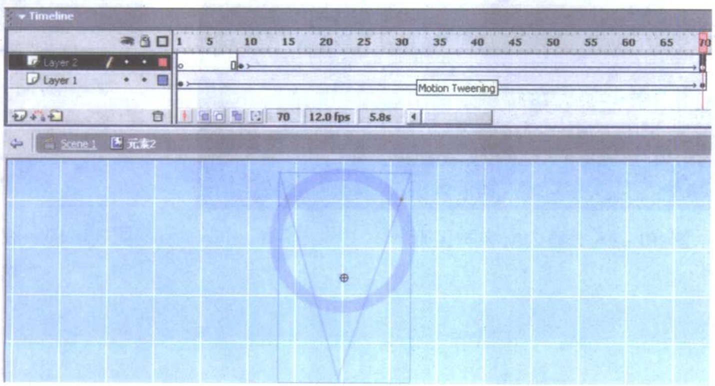


图 33-14　第二组动态元素

Step 3 按Ctrl+F8组合键新建一个Symbol，并命名为“zuopin-1”。单击□工具，在Color Mixer面板中按图33-15所示设置Fill Color（填充色）。

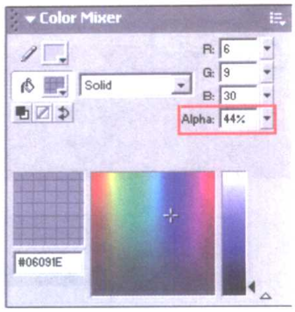


图33-15 在Color Mixer面板设置参数

Step 4 在Options中单击Round Rectangle Radius（导角）按钮，在弹出的Rectangle Settings面板中设置其导角的大小（图33-16），然后在场景中绘制一个导角矩形，如图33-17所示。

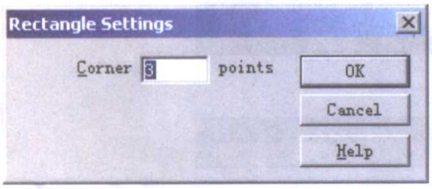


图33-16 Rectangle Settings面板

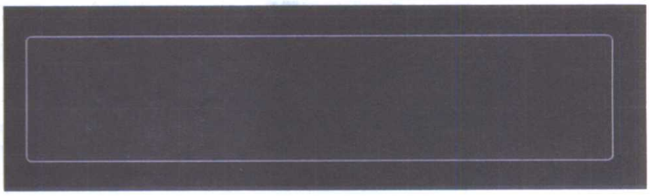


图33-17 绘制导角矩形

Step 5 新建一个图层，使用A工具在场景中随意插入一些文字或图形，如图33-18所示。

Step 6 新建一个图层，将Library中的第一组动画元素拖入场景中，然后打开Transform面板，按图33-19所示对图形进行水平镜像，最后效果如图33-20所示。

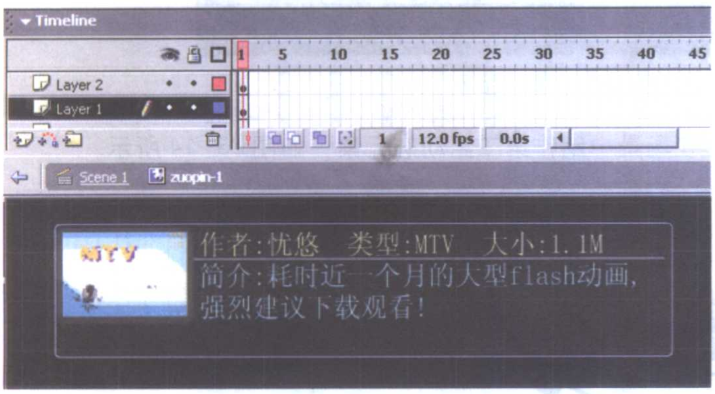


图33-18 插入文字与图形

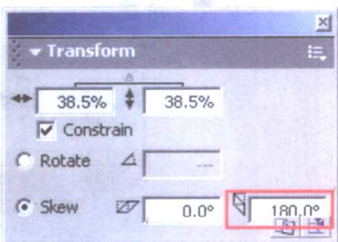


图33-19 在Transform面板中设置参数

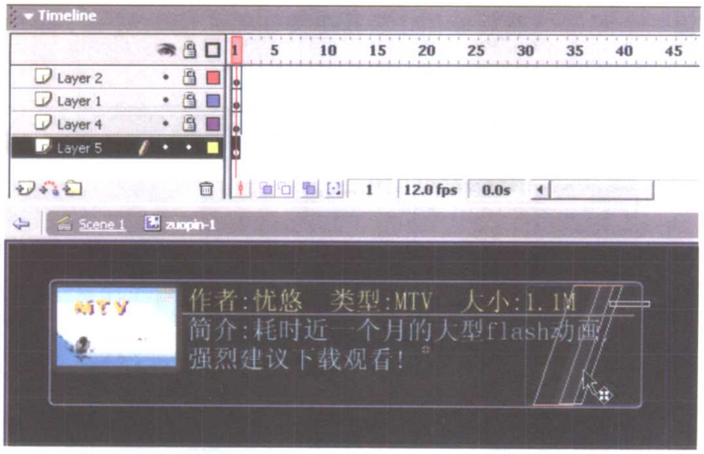


图 33-20 拖入场景

Step 7 使用相同的方法制作出其他五个页面动画，如图 33-21 ~ 图 33-25 所示。



图 33-21 页面动画效果一



图 33-22 页面动画效果二



图 33-23 页面动画效果三



图 33-24 页面动画效果四



图 33-25 页面动画效果五

33.3 按钮的动画效果

Step 1 按Ctrl+F8组合键新建一个Symbol，并命名为“按钮-mv”，设置Behavior为Movie Clip（影片片段）。选择File | Import（导入）命令，将附赠光盘中素材 | 按钮图片.jpg 文件导入场景中，然后使用⊞工具将图形调整到合适大小（图 33-26）。

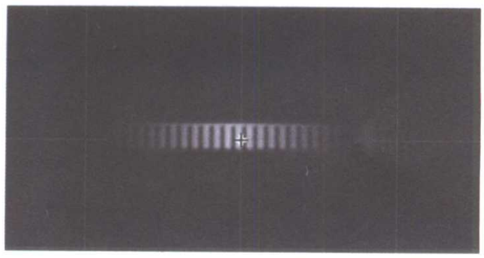


图 33-26 导入图片并调整大小

Step 2　新建一个图层，然后使用工具在按钮的左侧绘制一个矩形，如图 33–27 所示。



图 33–27　绘制矩形

Step 3　单击工具，配合 Alt+Shift 组合键将图形向右水平复制，注意要留出一定的空隙（图 33–28）。

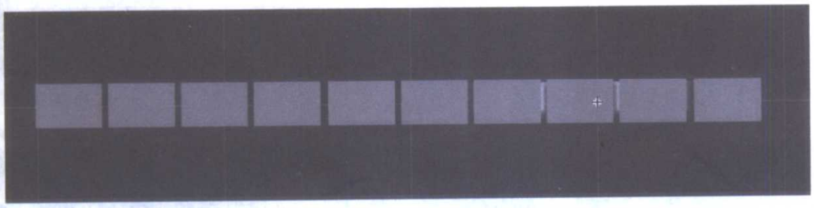


图 33–28　复制图形

Step 4　全选所有矩形，按 F8 键将其转为一个 Symbol（图 33–29）。在当前层的第 10 帧上插入一个关键帧，然后将图形向右水平移动并生成 Motion Tween 动画，如图 33–30 所示。

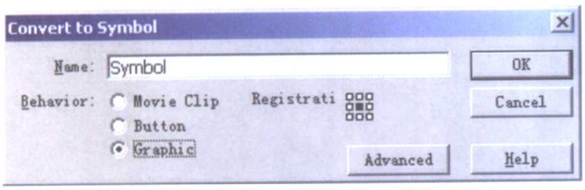


图 33–29　转为 Symbol

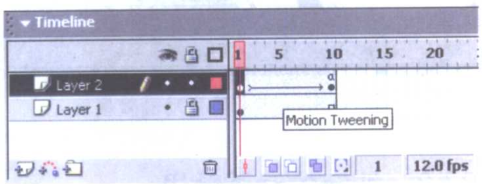


图 33–30　Motion Tween 动画

Step 5　用鼠标右键单击当前图层，在弹出的菜单中选择 Mask 选项，然后按下 Enter 键预览 Timeline，就可以模拟出按钮旋转的动画效果了（图 33–31）。

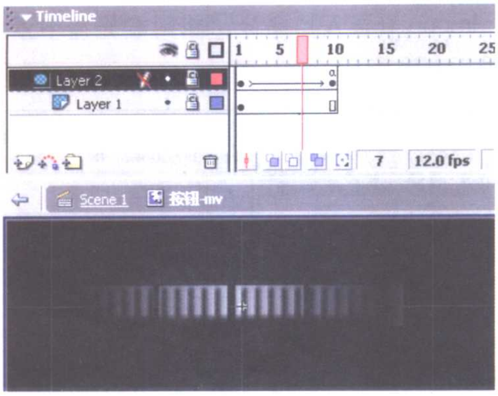


图 33-31　添加 Mask（遮罩）

33.4　合成按钮

Step 1　新建一个 Symbol，按图 33-32 所示进行设置，然后将 Library 中的“按钮图片”元件拖入 Up 影帧中（图 33-33）。

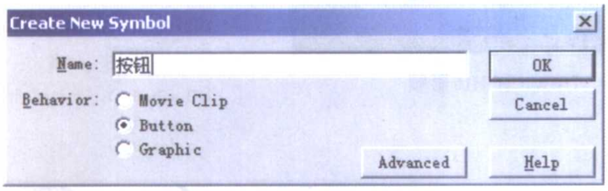


图 33-32　新建 Symbol

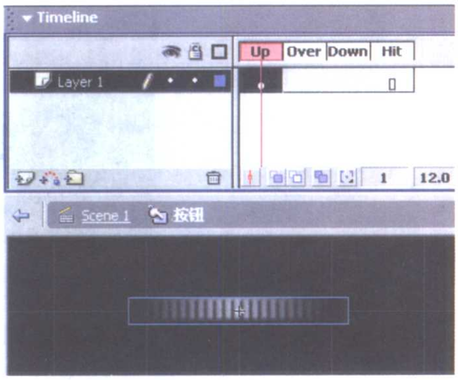


图 33-33　拖入 Up 影帧

Step 2　按 F6 键在 Over 影帧上插入一个关键帧，将“按钮 -mv”元件拖入场景中并通过设置坐标的方法使两个影帧中的图形完全重合，如图 33-34 所示。



图 33-34　拖入场景

Step 3 选择 File｜Import（导入）命令，将附赠光盘中素材｜按钮－声音.WAV 文件导入 Over 影帧中，如图 33-35 所示。

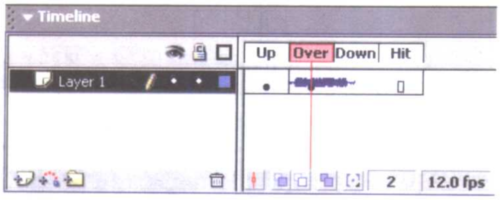


图 33-35 导入声音文件

Step 4 继续制作按钮的 Down 和 Hit 影帧，最后效果如图 33-36 所示。

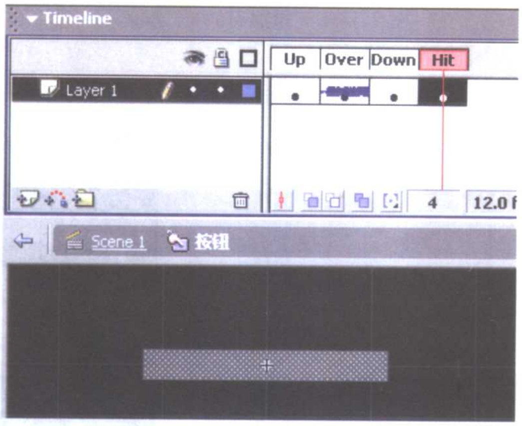


图 33-36 Down 和 Hit 影帧

33.5 合成影片与设置 fscommand

Step 1 单击 Scene 1 按钮返回到主场景中，按图 33-37 所示将所有元件进行整合。



图 33-37 整合元件

Step 2 随意单击某一影帧或元件（笔者选择的是“Logo 动画”元件），然后在 Actions 面板中双击 fscommand 命令，按图 33-38 所示进行设置。

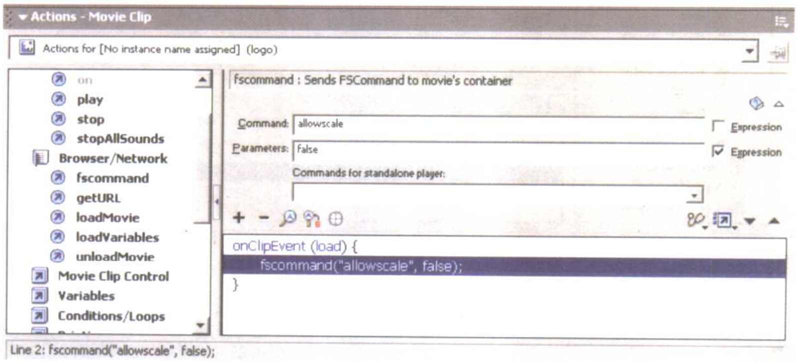


图 33-38 双击 fscommand 命令

代码分析

allowscale（显示缩放）决定了影片的画面是否可以被浏览者随意放大或缩小。如果将参数设定为true，则影片画面就会随着浏览器窗口的大小而进行缩放，以便能够等比例地充满整个窗口（图 33-39）。如果将参数设定为false，影片画面将会保持固定的长宽尺寸，并不会根据窗口的大小而进行缩放（图 33-40）。



图 33-39 参数设定为 true



图 33-40 参数设定为 false

Step 3 继续在 Actions 面板中双击 fscommand 命令，按图 33-41 所示进行设置。

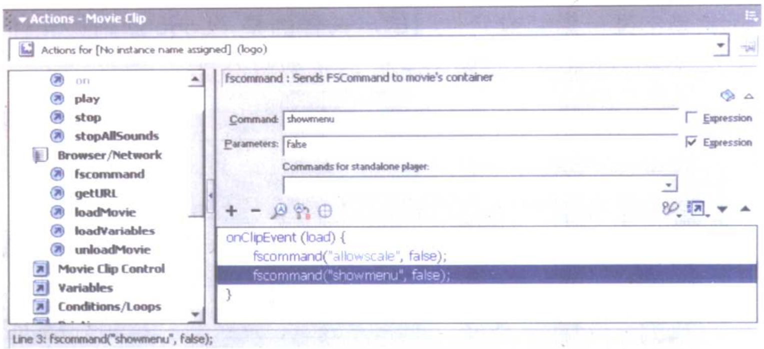


图 33-41　双击 fscommand 命令

代码分析

"showmenu"（显示菜单）决定了当浏览者欣赏 Flash 动画时，是否可以在浏览器中显示 Flash 菜单。如果设定为 true，则显示菜单（图 33-42），反之则不显示（图 33-43）。



图 33-42　参数设定为 true



图 33-43　参数设定为 false

33.6　小结

实际上制作网络资源下载页面与制作动画影片的方法以及原理都是一样的，所以只要能够熟练地掌握其中一种动画的制作方法，就完全可以将它应用到其他领域，如人机交互界面、Flash 导航地图以及虚拟场景等等。